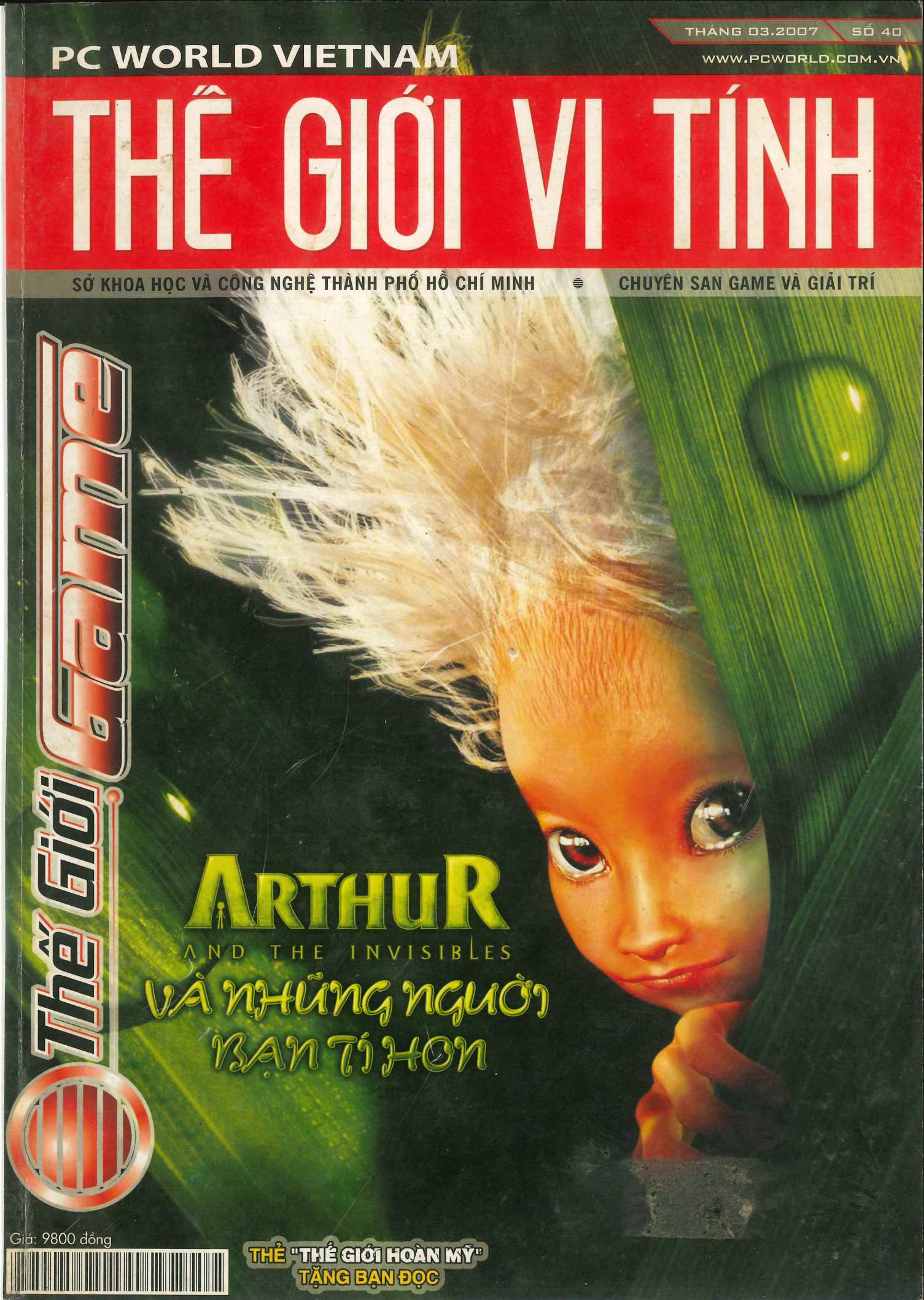
THÁNG 03.2007 SỐ 40
PC WORLD VIETNAM
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ● CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game



Giá: 9800 đồng

THẺ "THẾ GIỚI HOÀN MỸ" TẶNG BẠN ĐỌC

Phong Thần
VẠN TIÊN TRẬN
www.phongthan.com.vn
www.phongthan.com.vn
Phong Thần
MIỄN PHÍ
VĨNH VIỄN
www.phongthan.com.vn
MỘT BƯỚC ĐẾN Phong Thần
Đăng ký trực tiếp trong game. DỄ DÀNG - ĐƠN GIẢN - CHƠI LIỀN
VinaGame
KINGSOFT
Mọi chi tiết xem tại website www.phongthan.com.vn

THÁNG 03.2007 - SỐ 40

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình, Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa, Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

18 Sherlock Holmes: The Awakened – Thức tỉnh
21 Europa Universalis III – Thế giới chuyển mình
24 Battlefield 2142 – Chiến tranh kỷ Băng Hà
29 Arthur and the Invisibles – Arthur và những người bạn tí hon
32 Sam & Max Episode – Những cuộc phiêu lưu của Sam và Max
34 Wario Ware: Smooth Moves – Bước chuyển nhịp nhàng
37 Metal Gear Solid: Portable Ops – Điệp vụ cơ động
40 Ace Combat X: Skies of Deception – Biển lửa Aurelia
42 Baten Kaitos Origins – Bão tố chòm sao Kinh ngư
44 Mobile game

DÒNG CHẢY GAME

5 Sôi động dự án mới cho năm 2007
6 World of Warcraft: The Burning Crusade "cháy hàng"
6 Máy tính "cổ" vẫn chơi được Crysis
7 Giải thưởng Game Developers Choice Awards lần thứ 7 – Sàn diễn của những anh tài
8 Sony giảm doanh thu vì PlayStation 3
8 Tin nước ngoài
10 Tin trong nước
12 Shaiya chính thức kết thúc Closed Beta
14 Kết nối và chơi e-Sports trực tuyến
16 Ý tưởng độc đáo: thành công và xu hướng

ĐIỂM GAME

46 Dynasty Warrior 5: Special – Tam quốc phân tranh
47 Resident Evil 4 – Giải cứu Ashley Graham
48 The Sims Life Stories – Cuộc sống đời thường
49 Sonic The Hedgehog – Tiểu quái Sonic
50 Earth Defense Force 2017 – Phòng vệ trái đất
51 Untold Legends Dark Kingdom – Hòa bình cho Dureth
52 Lumines II – Giải những khối vuông

VTC GAME ONLINE
MASANG SOFT
Cao Bồi Không Gian
THIÊN HÀ RỰC LỬA
http://caoboi.vtc.vn
SpaceCowboy
AUDITION
NHỊP ĐIỆU CUỘC SỐNG
AUDITION
Chúc Mừng Năm Mới
Happy New Year
2007
VTC GAME ONLINE
yedang online
T3 ENTERTAINMENT
http://au.vtc.vn

SẮP PHÁT HÀNH

53 Genesis Rising: The Universal Crusade – Cuộc chiến công nghệ gen

54 Brothers in Arms: Hell's Highway – Con đường địa ngục

56 Lair – Kỵ sĩ rồng

57 Mass Effect – Siêu tác động

58 Battlefield 2142: Northern Strike

58 Penumbra: Overture

58 Ancient Wars: Sparta

59 Enchanted Arms

59 Overclocked

59 Delaware St. John: The Seacliff Tragedy

60 Forza Motorsport 2

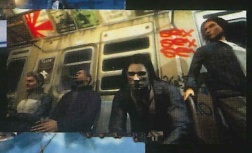
60 Monster Madness: Battle For Suburbia

60 The Darkness

61 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

61 Hour of Victory

61 The Red Star



TRỢ GIÚP

62 Tạo máy chủ game Counter Strike

66 Hỏi - đáp

67 Hamachi – Sân chơi game mạng LAN qua Internet

69 Chơi Game trên Vista

70 Vài nét cơ bản về Football Manager 2007

72 Đua ngựa - Nhiệm vụ "dễ mà khó" trong Thế Giới Hoàn Mỹ

PHẦN CỨNG

74 Loa Logitech Z-5300 – "chìm" trong thác âm thanh

75 Vô-lăng – Bám vững đường đua

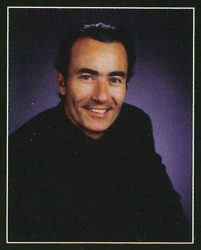
SỰ KIỆN

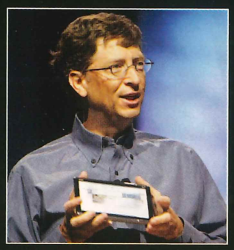
76 Thể thao điện tử Việt Nam bức tranh toàn cảnh

78 SSL – Chiến trường Starcraft lại nóng lên

SÂN GAME

79 Thánh Địa Game và những vị "thần" phần 2





Sôi động dự án mới cho năm 2007

Cuối tháng 1 vừa qua, tại tổng hành dinh EA Mythic (bang Virginia, Mỹ), ông trùm Electronic Arts đã ngồi lại cùng studio này để thảo luận những kế hoạch trong tương lai cho 3 dòng game trực tuyến nhiều người chơi (massively multiplayer) chủ chốt của mình là Ultima Online, Dark Age of Camelot và Warhammer Online. Theo đó, EA sẽ nâng cấp toàn diện Ultima Online với bản mở rộng Kingdom Reborn - nâng cấp từ engine đồ họa 2D sang 3D, cũng như giao diện cải tiến với các phím tắt. Kingdom Reborn miễn phí cho tất cả người đăng ký và cũng sẽ có vài tùy chọn (trả phí). Ngoài ra, Ultima Online sẽ phát triển hơn nữa việc phát hành bản mở rộng Stygian Abyss. Bản mở rộng mới này, đòi hỏi sử dụng engine đồ họa 3D của Kingdom Reborn, sẽ giới thiệu một lục địa mới để người chơi khám phá cũng như một chủng tộc mới, nhiều nhiệm vụ khó khăn hơn, cốt truyện mới và nhiều ngục tối (dungeon) rộng lớn chưa từng xuất hiện trong dòng Ultima Online.

Theo Aaron Cohen, chủ nhiệm sản xuất dòng game Ultima Online, những nâng cấp này sẽ thể hiện "những đầu tư lớn nhất mà EA thực hiện cho UO kể từ khi game này được phát hành - 09/1997". Cohen cũng úp mở rằng Kingdom Reborn sẽ xuất hiện trong mùa xuân này trong khi Stygian Abyss vào mùa hè.

Trong năm 2007, EA Mythic khẳng định tiếp tục phát hành bản mở rộng Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur (đã có mặt tại Mỹ từ cuối 2006) tại thị trường châu Âu vào tháng 2. Không những thế, nhà phát triển này còn hứa hẹn cải tiến tính năng đối kháng PvP (Player-versus-Player) và cung cấp miễn phí những chiến dịch mới sau mỗi 2 tuần thay vì 6 tháng như trước đây. Một vấn đề khác cũng được cả EA và EA Mythic thảo luận kỹ trong dịp này chính là Warhammer Online: Age of Reckoning, game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi lấy ý tưởng từ dự án bị hủy bỏ Warhammer của Games Workshop. Tuy nhiên, EA vẫn chưa ấn định ngày phát hành cụ thể.

Xem ra năm 2007 chắc chắn sẽ là năm "đầy ắp" tựa game khi mà chỉ trong những ngày đầu của tháng 2 này, chỉ riêng Konami và Foundation 9 đã công bố trên 47 game mới. Cụ thể, Konami sẽ tung ra 17 tựa game mới cho mọi hệ máy console, gồm có: Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP), Dewy's Adventure (Wii), Brooktown High Senior Year (PSP), Coded Arms: Contagion (PSP), Dance Dance Revolution Hottest Party (Wii), Dance Dance Revolution Universe (360), Death Jr. and the Science Fair of Doom (DS), GoPets: Vacation Island (DS), Hellboy (PS3, 360, PSP), Honeycomb Beat (DS), Konami Classics Series: Arcade Hits (DS), Kororinpa: Marble Mania (Wii), Lost in Blue 2 (DS), Lunar Knights (DS), Time Ace (DS), Wing Island (Wii), and Winning Eleven Pro Evolution Soccer (360, PS2, DS, PSP, PC).

Về phần mình, Foundation 9 cho biết họ đang làm việc với hơn 10 nhà phát hành trong hơn 30 dự án của năm 2007, trong đó có thể kể đến Castlevania: Symphony of the Night (Konami phát hành) và Prince of Persia: Rival Swords (Ubisoft và Dirty Harry phát hành).

World of Warcraft

The Burning Crusade "cháy hàng"

Một lần nữa, trò chơi nhập vai trực tuyến World of Warcraft lại đưa Blizzard "lên chín tầng mây" khi bản mở rộng The Burning Crusade vừa mới được phát hành (16/1) của hãng này đã trở thành game bán chạy nhất trong ngày đầu tiên với kỷ lục hơn 2,3 triệu bản ở 2 thị trường Bắc Mỹ và châu Âu.

Theo đó, chỉ sau 24 giờ ra mắt, các thống kê cho thấy đã có khoảng 1,2 triệu bản The Burning Crusade được tiêu thụ ở khu vực Bắc Mỹ và giới game thủ châu Âu cũng không chịu kém cạnh khi gom sạch 1,1 triệu bản. Nếu tính luôn số lượng bán ra tại Singapore, Malaysia, Thái Lan và 2 quốc gia được phát hành sau 1 ngày là Úc và New Zealand thì con số này có thể vượt ngưỡng 3 triệu bản - Blizzard cho biết đã tung ra hơn 4 triệu bản cho các nhà bán lẻ trên toàn cầu.

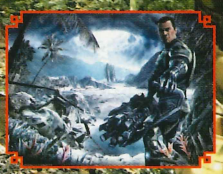
Tính đến thời điểm cuối tháng 1, theo kết quả báo cáo của NPD Group và GfK thì World of Warcraft: The Burning Crusade là game bán chạy nhất tại Mỹ, Úc và cả châu Âu.

Máy tính "cổ" vẫn chơi được Crysis

Một tin vui đối với các fan của dòng game bắn súng, ông Cevat Yerli - CEO của nhà phát triển Crytek cho biết Crysis sẽ chạy tốt trên các máy tính của 2-3 năm về trước, dù tựa game này từng bị cho là có nhiều khả năng phải yêu cầu hệ thống cài Windows Vista.

Trao đổi với tạp chí Next-gen.biz, Yerli bày tỏ quan điểm mong muốn đem game này đến với nhiều đối tượng người chơi, hơn là chỉ đáp ứng được nhu cầu của những game thủ sở hữu máy tính cấu hình cao cấp. "Chúng tôi phát triển hầu hết hiệu ứng trong game gần như bằng nhau cho những cấu hình phần cứng khác nhau. Chúng tôi hoàn toàn tin tưởng Crysis sẽ thu hút được một lượng lớn người chơi và đặc biệt là những ai đang sở hữu máy tính với cấu hình cách đây 2-3 năm", Yerli cho biết. Tuy nhiên, ông cũng cho biết điều này vẫn có thể thay đổi vào một thời điểm nào đó.

Theo Yerli, gần như chắc chắn là Crytek sẽ nâng cấp tất cả máy tính dùng để phát triển game lên nền tảng Vista, cũng như chuyển sang thực hiện các tựa game cho hệ điều hành này nhưng chưa có gì được quyết định cụ thể.



CRYSIS

Giải thưởng Game Developers Choice Awards lần thứ 7

Sàn diễn của những anh tài

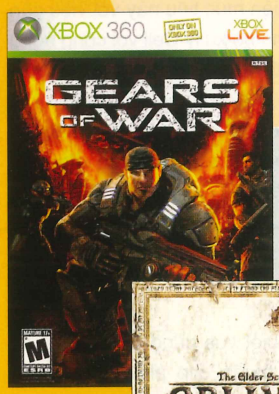
Đầu tháng 2/2007 (hôm 6/2), các đề cử cho giải thưởng hàng năm Game Developers Choice Awards lần thứ 7 đã được chính thức công bố tại trang chủ của giải *www.gamechoiceawards.com*. Theo dự kiến, lễ công bố và trao giải sẽ được tổ chức vào ngày 7/3 sắp tới trong khuôn khổ hội nghị các nhà phát triển game (Game Developers Conference - GDC) diễn ra vào 5-9/3/2007 tại San Francisco, Mỹ.

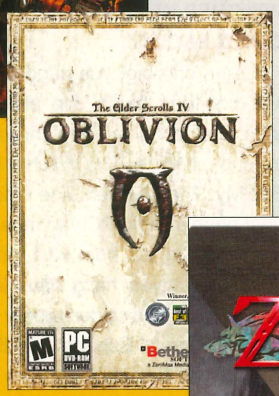
Với đề cử cho giải Game xuất sắc nhất, sự ganh đua tỏ ra khá gay cấn vì tất cả ứng viên như Gears of War, Okami, The Elder Scrolls IV: Oblivion, The Legend of Zelda: Twilight Princess và Wii Sports đều là những tựa game đình đám trong năm 2006.

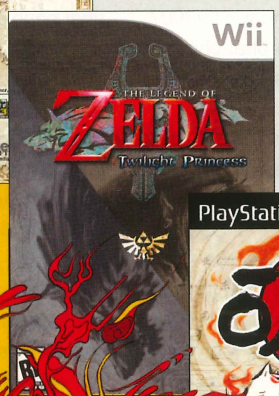
Xem ra đây là năm thành công của Okami và The Elder Scrolls IV: Oblivion khi 2 game này tiếp tục nhận được đề cử cho 3 giải thưởng quan trọng khác là Game có phần thiết kế nhân vật đẹp nhất - Character Design (không có The Elder Scrolls IV), Game được thiết kế đẹp nhất - Game Design, Game có hiệu ứng nghệ thuật đẹp nhất - Visual Arts và Game có cốt truyện hay nhất - Writing (không có Okami).

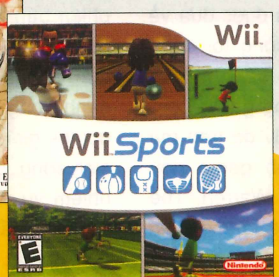
Một số giải quan trọng khác hứa hẹn sự đua tranh nóng bỏng giữa các tựa đình đám như Game có phần âm thanh hay nhất – Audio; Game có công nghệ tốt nhất – Technology. Ngoài các giải thưởng được bình chọn dựa trên chủ đề, vài vinh dự đặc biệt cũng sẽ được trao cho game có nhiều đóng góp cho cộng đồng (Community Contribution), game sáng tạo (Innovation), game thành tựu trọn đời (Lifetime Achievement)...

Liệu ai sẽ là người chiến thắng, hãy chờ xem.









DANH SÁCH CÁC ĐỀ CỬ GIẢI THƯỞNG:

* **Game xuất sắc nhất:** Gears of War, Okami, The Elder Scrolls IV: Oblivion, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wii Sports
* **Game với phần âm thanh hay nhất:** Company of Heroes, DEFCON: Everybody Dies, Guitar Hero II, Lara Croft Tomb Raider: Legend, LocoRoco
* **Game có phần thiết kế nhân vật đẹp nhất:** Final Fantasy XII, LocoRoco, Okami, Rayman Raving Rabbids, Viva Pinata
* **Game được thiết kế đẹp nhất:** Bully, Okami, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Viva Pinata, Wii Sports
* **Game có công nghệ tốt nhất:** Company of Heroes, Dead Rising, Gears of War, Rockstar Games presents Table Tennis, Wii Sports
* **Game có hiệu ứng nghệ thuật đẹp nhất:** Final Fantasy XII, Gears of War, Okami, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Viva Pinata
* **Game có cốt truyện hay nhất:** Bully, Dreamfall: The Longest Journey, Sam & Max Episode 1: Culture Shock, The Elder Scrolls IV: Oblivion, The Legend of Zelda: Twilight Princess
* **Nhà Phát Triển Mới nhiều triển vọng:** Gastronaut Studios (dự án Small Arms), Iron Lore Entertainment (dự án Titan Quest), Naked Sky Entertainment (dự án RoboBlitz), Ready At Dawn Studios (dự án Daxter), Wadjet Eye Games (dự án The Shiva).

Sony giảm doanh thu vì PlayStation 3

Trong một báo cáo tài chính mới nhất, Sony Computer Entertainment cho biết tổng doanh thu của tập đoàn trong quý 3 năm tài chính 2006 (tháng 10 đến tháng 12) đạt 2.600 tỷ yên Nhật (tương đương 21,4 tỷ USD), tăng 9,8% so với cùng kỳ năm ngoái.

Tất cả các mảng kinh doanh của SCE đều thể hiện sự tăng trưởng, trừ kinh doanh máy chơi game PlayStation. Tập đoàn này mất 54,2 tỷ yên do giảm giá bán của PS3 loại đĩa cứng 20GB từ 62.790 yên xuống còn 49.980 yên do những phản hồi không mấy tích cực từ phía tiêu dùng tại Nhật Bản.

Dù vậy với kết quả kinh doanh chung đầy khả quan, Sony đã xem xét lại dự báo về lợi nhuận cho cả năm tài chính 2006 (kết thúc vào cuối tháng 3/2007), hy vọng đạt được 110 tỷ yên Nhật lãi ròng, tăng đáng kể so với con số 80 tỷ yên từng được dự báo nhưng vẫn thấp hơn 124 tỷ yên của năm tài chính 2005. Riêng dự báo về doanh số không có gì thay đổi.

Kết thúc quý 3 của năm tài chính này, Sony đã bán ra khoảng 1,84 triệu chiếc PS3 trên toàn cầu (Wii là 4 triệu chiếc) và hiện vẫn chưa đưa ra dự báo gì cho năm sau, nhưng chắc chắn PS3 sẽ đạt mức 6 triệu chiếc vào cuối tháng 3 sắp tới.

Cũng theo bản báo cáo trên, mục tiêu ngắn hạn của Sony là tăng lợi nhuận lên 5% và tìm cách giảm giá thành PS3. Theo ông Nobuyuki Oneda, giám đốc tài chính của Sony, tập đoàn sẽ đem vào thế hệ PS3 mới những con chip cao cấp hơn và những thành phần phức tạp khác để giảm số lượng linh kiện, qua đó kéo giá máy xuống. Sony hiện đang ráo riết thực hiện mục tiêu này với việc gần đây bắt đầu sản xuất phiên bản mới cho bộ xử lý Cell với công nghệ 65nm thay vì công nghệ 90nm hiện đang sử dụng trong các máy chơi game console. Theo quan điểm của Sony, giá sẽ giảm tỷ lệ thuận với sự thu nhỏ kích thước chip, nhưng không nói rõ khi nào thế hệ chip mới này sẽ có mặt trên các máy console. Oneda cho rằng chắc chắn giá PS3 sẽ giảm nhưng phải sau 2 hay 3 năm nữa.

EA HOÃN BINH WHITE COUNCIL

Từ đầu tháng 1/2007, giới hâm mộ dòng game nhập vai The Lord of the Rings đã rỉ tai về tin đồn phiên bản The White Council đã bị hủy bỏ. Trên các website và diễn đàn game tên tuổi, có thông tin cho rằng dự án này đã hoàn toàn "tan rã" một phần là do các vấn đề quản lý làm chậm tiến độ phát triển chung của trò chơi, hay giám đốc sản xuất Steve Gray - tên ông này được lấy làm tựa trong giai đoạn phát triển trò chơi là Project Gray Company - hiện không còn làm việc ở EA.

Sau gần 1 tháng từ chối bình luận, hôm 2/2 qua, tại hội nghị các nhà đầu tư của mình, EA đã chính thức công bố dự án The White Council không hề bị huỷ bỏ mà chỉ là trì hoãn vô thời hạn. Giám đốc tài chính EA, ông Warren Johnson khẳng định: "The Lord of the Rings được đưa về lại giai đoạn phát triển. Chúng tôi đang xem xét đến những yếu tố sáng tạo và tập hợp tính năng trong dòng game Lord of The Rings. Bởi vì những lý do trên mà chúng tôi không phát hành game này trong năm nay". Cũng theo Warren, The White Council chắc chắn sẽ không xuất hiện trước ngày 31/3/2008.

Bản mở rộng The White Council từng được EA dự kiến phát hành cho PC, PlayStation 3 và Xbox 360 vào quý 4/2006.

TWO WORLDS XÔNG TRẬN

Theo thông tin chính thức từ website của Two Worlds, trò chơi nhập vai này sẽ được phát hành tại Mỹ vào ngày 6/3/2007, riêng game thủ tại châu Âu phải chờ đến tận ngày 9/5/2007. Game sẽ có mặt trên PC và Xbox 360.

Đầu tháng 2 vừa qua, SouthPeak cho biết mục chơi multiplayer của trò chơi nhập vai Two Worlds sắp phát hành sẽ được mở rộng trên phiên bản PC. Đặc biệt, trò chơi sẽ hỗ trợ các tùy chọn chơi nhiều người trực tuyến (Massively Multiplayer Online - MMO) so với 8 người chơi trước đây. Trong khi đó, các yếu tố MMO cho phiên bản Xbox 360 hiện vẫn chưa được SouthPeak đề cập đến. Với chiến dịch chơi đơn (single-player campaign), các trận đánh trong đấu trường online sẽ làm biến đổi thế giới mà các nhân vật trong trò chơi sinh sống, giúp đỡ bạn bè hoàn thành các nhiệm vụ và thậm chí là thành lập quân đội riêng để xâm chiếm các thành phố của đối phương.

WITCHER VÀ GRANADO ESPADA TẤN CÔNG BẮC MỸ

Atari cho biết vừa cùng CD Projekt ký kết một thỏa thuận cho phép Atari được triển khai công tác tiếp thị và phát hành trò chơi nhập vai The Witcher tại thị trường Bắc Mỹ. Theo dự kiến, The Witcher sẽ được phát hành trên hệ PC vào mùa thu này.

Trong khi đó, hôm 23/1, nhà phát hành game trực tuyến hàng đầu Hàn Quốc K2 Network công bố sẽ đem game nhập vai trực tuyến Granado Espada đến Bắc Mỹ dưới tên gọi mới: Sword of the New World; được phát triển bởi tác giả lừng danh Hakkuy Kim. Sword of the New World từ bỏ những cốt truyện đầy ảo tưởng để đưa người chơi đến với thế giới châu Âu thời thuộc địa. Game còn thể hiện sự độc đáo ở việc cho phép người chơi kiểm soát một nhóm 3 nhân vật cùng lúc, với 1 nhân vật chính; có thể đổi nhân vật ngay trong quá trình chơi hay trao đổi với người chơi khác. Nếu không có gì thay đổi, Sword of the New World sẽ có mặt tại Bắc Mỹ từ mùa hè năm nay,

TIN BUỒN CHO BIOSHOCK

Khi mà ngày phát hành BioShock đang cận kề thì trên trang web cộng đồng của

trò chơi bắn súng này, The Cult of Rapture, xuất hiện một tin đáng buồn cho những ai đang nóng lòng chờ đợi. Theo website này sẽ không có tính năng multiplayer vì một lý do rất đặc biệt. BioShock là câu truyện hấp dẫn xoay quanh một người đàn ông bước vào một thế giới Rapture đổ nát nên có thêm yếu tố multiplayer sẽ làm hỏng nội dung của game. Tuy nhiên, game sẽ có mục chơi trực tuyến nếu như nội dung tải về mới (có yếu tố chơi mạng) xuất hiện.

CONAN LẠI TRỄ HẸN

Sau 3 lần trì hoãn, game nhập vai trực tuyến Age of Conan: Hyborian Adventures một lần nữa được Funcom và Eidos dời ngày phát hành sang cuối tháng 10 năm nay. Lý do mà 2 nhà phát hành này đưa ra là họ cần thêm thời gian để "đánh bóng game". Hiện vẫn chưa có bất kỳ thông tin gì về ngày phát hành cho phiên bản Xbox 360 vừa được công bố gần đây, nhưng Funcom và Eidos chỉ nói rằng "theo sau bản PC sẽ là một bản dành cho Xbox 360".

MICROSOFT KHỞI ĐỘNG LẠI DỰ ÁN TÀU LỬA "ẢO"

Cách đây 6 năm, Microsoft đã "hạ sơn" dòng game Flight Simulator với việc phát hành trò chơi Train Simulator. Gần đây, Microsoft cho biết sẽ bắt đầu một dự án Train Simulator mới được phát triển trên nền tảng Flight Simulator X. Các chi tiết khác của trò chơi vẫn chưa được công bố nhưng nhiều thông tin cho rằng Train Simulator sẽ xuất hiện vào cuối năm nay.

UNREAL TOURNAMENT 3 LÊN X360

Theo thông tin mới nhất từ Epic, dòng game bắn súng góc nhìn người thứ nhất Unreal Tournament 2007 đã được đổi tên thành Unreal Tournament III và nhiều khả năng sẽ có mặt trên cả Xbox 360 thay vì chỉ là PC và PS3.

Cũng liên quan đến Unreal, Square Enix công bố đã ký kết một thỏa thuận với Epic Games để mua lại quyền khai thác engine Unreal 3. Theo đó, nhà phát triển dòng game Final Fantasy lừng danh sẽ sử dụng Unreal 3 trong việc sản xuất những tựa game dành cho thế hệ console mới. Square Enix giải thích, dù hãng này đang sở hữu những công nghệ riêng nhưng giải pháp của hãng thứ 3 sẽ giúp đạt được hiệu quả và chất lượng trong việc phát triển game cho PC, console và game chơi qua mạng.

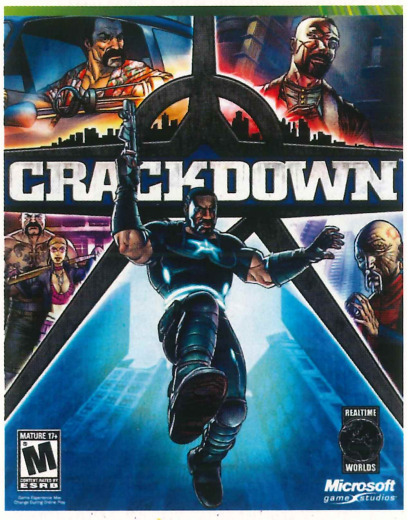
PURSUIT FORCE 2 SẴN SÀNG

SCEE vừa công bố Pursuit Force: Extreme Justice – phiên bản thứ hai của game hành động khá nổi tiếng trên PSP hồi năm ngoái hiện đang được xúc tiến cho cả PS2 và PSP. Trong phiên bản mới, người chơi sẽ có cơ hội điều khiển những phương tiện giao thông lớn như xe tăng, xe tải và máy bay. Phiên bản PS2 sẽ hỗ trợ 2 người chơi qua chế độ chia đôi màn hình; bản PSP sẽ hỗ trợ 5 người chơi qua Wi-Fi.

CRACKDOWN TẠO KỶ LỤC MỚI

Theo IGN, Microsoft đang tìm mọi cách để tạo kỷ lục mới về số lượt tải về bản demo của trò chơi hành động Crackdown thông qua dịch vụ Xbox Live. Mặc dù dung lượng hơn 1GB và chỉ cho phép người dùng sở hữu tài khoản Gold, nhưng tính đến thời điểm đầu giờ sáng ngày 31/1/2007, số lượt tải về đã qua mặt hai tựa giữ ngôi vô địch trước đó là Fight Night Round 3 và Lost Planet: Extreme Condition.

Microsoft vẫn chưa công bố số lượt tải về chi tiết để khẳng định thông tin trên, nhưng xem ra thì thành tựu này có phần đóng góp không nhỏ của việc Microsoft cho phép game thủ đặt mua CrackDown trên Xbox Live, sử dụng đĩa game này như một "chìa khóa" để tải về bản thử nghiệm Beta của Halo 3 (xem TGG 2/2007, trang 6).



KỶ NIỆM FINAL FANTASY TRÊN PSP

Square Enix cho biết 2 phiên bản Final Fantasy Anniversary Edition và Final Fantasy II Anniversary Edition dành cho PSP sẽ là những game đầu tiên kỷ niệm 20 năm ra đời xêri này. Hai phiên bản trên sẽ bổ sung thêm nhiều chi tiết mới mà FF I & II: Dawn of Souls dành cho GBA không có như đồ họa và âm thanh được cải thiện, những đoạn phim và màn chơi mới.

THÔNG TIN MỚI VỀ SHISHI SENSOU

Cũng theo Square Enix, trong phiên bản Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou dành cho PSP sẽ có thêm job mới là Dark Knight và người chơi có thể điều khiển nhân vật Balthier từ phiên bản Final Fantasy XII.

BAROQUE TRỞ LẠI TRÊN PS2

Sting cho biết một phiên bản làm lại của game nhập vai Baroque trên Sega Saturn đang được xúc tiến cho PS2. Dự tính phiên bản này sẽ phát hành tại Nhật trong năm nay.

WII VÀ ZELDA ĐẮT HÀNG

Đại diện Nintendo tại châu Âu cho biết hơn 700.000 chiếc Wii đã được bán ra trong tháng 12 vừa qua, song song đó là 500.000 bản Legend of Zelda: Twilight Princess đã được tiêu thụ và Wii Play cũng không kém cạnh với 320.000 bản.

MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND HÚT HÀNG

Capcom cho biết mặc dù đến ngày 22/2/2007 mới chính thức phát hành nhưng hiện đã có hơn 400.000 đơn đặt hàng cho trò chơi hành động nhập vai của hãng dành cho PSP là Monster Hunter Portable 2nd. Đây quả là số lượng đặt hàng lớn đối với một game PSP tại thị trường Nhật.

"BỐ GIÀ NHẬT" VƯỢT NỬA TRIỆU BẢN

Sega cho biết, kể từ ngày phát hành 07/12/2006 đến nay, chỉ tính riêng tại quê nhà Nhật Bản đã có hơn 500.000 bản Yakuza 2 dành cho PS2 được tiêu thụ.

SHIN SANGOKU MOSOU CẬP BẾN DS

Sau nhiều lần trì hoãn, cuối cùng Koei cũng ấn định được ngày phát hành game hành động Shin Sangoku Musou DS Fighters Battle (Dynasty Warriors DS Fighters Battle) dành cho hệ máy Nintendo DS tại thị trường Nhật, đó là vào ngày 29/3 sắp tới.

SAINT'S ROW "NGẤP NGHÉ" PS3

Theo THQ, game hành động khá nổi danh của hãng này là Saint's Row trên Xbox 360 sẽ được chuyển tiếp sang hệ PS3 của Sony. Thông tin sơ bộ cho thấy bản trên PS3 sẽ bổ sung vài chi tiết mới như xe cộ, sự kiện, mục chơi multiplayer hấp dẫn hơn. Game dự kiến phát hành vào tháng 5/2007.

SPORE SẼ CÓ MẶT TRÊN DS

Mặc dù ngày ra mắt cho phiên bản trên PC được ấn định khá mơ hồ (quý 3/2007) nhưng mới đây gã khổng lồ Electronic Arts lại khiến các fan của Nintendo DS chộn rộn khi công bố phiên bản dành cho máy cầm tay của trò chơi Spore dự tính sẽ ra mắt vào ngày 31/3 năm sau.

THÀNH LẬP CLB DOANH NGHIỆP GAME VÀ NỘI DUNG SỐ

Ngày 9/2/2007, đại hội thành lập câu lạc bộ Doanh Nghiệp Game và Nội Dung Số Việt Nam (Vietnam Game and Digital Content Business Club - VGB) đã diễn ra tại Hà Nội. Ông Lê Hồng Minh, giám đốc công ty VinaGame được bầu làm chủ tịch câu lạc bộ (CLB) trong nhiệm kỳ đầu tiên (2007-2010).

CLB VGB hiện tại gồm 10 hội viên, trực thuộc hiệp hội doanh nghiệp phần mềm Việt Nam (VINASA), hoạt động theo nguyên tắc hợp tác tự nguyện. Cụ thể, CLB VGB có chức năng, nhiệm vụ:

- Liên kết các doanh nghiệp (DN), các tổ chức hoạt động trong ngành sản xuất, kinh doanh game và nội dung số (NDS), hợp tác vì sự phát triển của ngành và của các hội viên.

- Tạo môi trường gặp gỡ, trao đổi kinh nghiệm, kiến thức, thông tin trong lĩnh vực sản xuất, kinh doanh game và NDS; triển khai các hoạt động đào tạo, nghiên cứu và phát triển game/NDS Việt Nam.

- Đưa ra các đề xuất, kiến nghị liên quan đến sự phát triển của ngành, làm cầu nối giữa ngành công nghiệp game/NDS và các cơ quan quản lý nhà nước, các tổ chức, đối tác trong và ngoài nước; tham gia tư vấn, đối thoại với các cơ quan quản lý để xây dựng chính sách, tạo môi trường pháp lý tốt cho ngành công nghiệp game và NDS.

- Quảng bá, định hướng thị trường để thúc đẩy sự phát triển của hội viên và của ngành game và NDS.

- Bảo trợ và phát triển các CLB game thủ, định hướng game thủ tổ chức các giải thi đấu quốc gia, quảng bá thể thao điện tử.

Đại diện các bộ, ngành, doanh nghiệp hoạt động trong lĩnh vực game và NDS tại VN và đại diện cục Phát Triển CNTT Hàn Quốc đã tham gia đại hội và toạ đàm về phát triển ngành game Việt Nam.

Danh sách 10 hội viên sáng lập CLB VGB:

1. Công ty VinaGame
2. Báo điện tử VNExpress
3. Công ty cổ phần Mạng Giải Trí Việt Nam (VEN)
4. Công ty cổ phần Công Nghệ Thế Giới Ảo
5. Công ty Đầu Tư và Phát Triển CNTT
6. Công ty Điện Toán và Truyền Số Liệu (VDC)
7. Công ty Quang Minh DEC
8. Công ty Glass Eggs
9. Công ty VDC-NET2E
10. Công ty Phần Mềm Châu Á

CỔNG GAME SPORTS VIỆT NAM CHÍNH THỨC RA MẮT

Ngày 11/02/2007 cổng thông tin thể thao điện tử eSports Việt Nam (ESVN) chính thức ra mắt với tư cách là đại diện, tiếng nói của cộng đồng thể thao điện tử - eSports Việt Nam. ESVN mang đến cho game thủ một hệ thống trao đổi, tương tác thông tin chuyên nghiệp như: hệ thống trang tin, thư viện trực tuyến: xem replays, demos, VoDs, gallery, game tools...; hệ thống server mạnh và ổn định gồm nhiều server: Starcraft, Warcraft và Counter–Strike và được tích hợp trực tiếp cùng cơ sở dữ liệu của ESVN, giúp cho game thủ có thể xem trực tiếp thứ hạng, cấp bậc trực tuyến từ hệ thống server được thể hiện trên website.

Ngoài việc cung cấp thông tin chất lượng cao thông qua website và hệ thống game server tiêu chuẩn, ESVN còn mang đến một hệ thống sự kiện gồm online và offline diễn ra liên tục hàng năm. Các sự kiện có tính móc nối liên quan lẫn nhau thông qua một cơ chế tính điểm dựa trên kết quả của mỗi game thủ tại các giải đấu. Thông tin chi tiết tại: *www.esport.vn*

ASIASOFT TẶNG QUÀ XUÂN CHO GAME THỦ

Hoà với không khí Xuân, Asiasoft đã chuẩn bị rất nhiều món quà dành tặng cho tất cả game thủ, với lời chúc mang lại niềm vui hơn trong năm mới. Chương trình kéo dài 1 tháng từ ngày 11/2/2007 đến hết ngày 11/3/2007. Tất cả game thủ đều có cơ hội trúng lớn với 3 giải đặc biệt, mỗi giải là 1 máy game XBox 360 mới toanh; 200 giải khuyến khích là 1 con Ba Đậu Yêu xinh xắn, hoặc may mắn trúng những tặng phẩm thật bất ngờ như mỗi ngày trúng 1 máy nghe nhạc Ipod 1GB. Ngoài ra, các game thủ của Asiasoft cũng nhận những phần quà lì xì trong từng game:

Gunbound online (*www.gunbound.net.vn*) khi nạp @cash, bạn có cơ hội nhận được bao lì xì và có thể nhận được những phần quà hấp dẫn từ gold, cash đến các loại Avatar. Đặc biệt mỗi tuần có 1 máy Ipod 1GB dành cho game thủ nào nạp @ cash nhiều nhất.

TS online (*www.TSonline.net.vn*) khi nạp thẻ được tặng thêm 15%-25% point. Hiệp Khách Giang Hồ online (*www.hiepkhach.net.vn*) tặng 10% mệnh giá thẻ cho bất kỳ thẻ nào nạp tiền, và nạp 5 thẻ được tặng 1 thẻ. Ngoài ra, bạn còn có cơ hội lật hình may mắn và nhận các vật phẩm cực hiếm trong game như vũ khí 17 triệu gold, Thiên Thần Hộ Phù; bông tai Bàn Long, nhẫn Nguyên Thủy, dây chuyền Thánh Quang, nhẫn Quyền Trí, Phúc Vận Phù... Tam Quốc Chí online (*www.tqc.net.vn*) khi nạp thẻ bạn nhận được vật phẩm như Đằng Oản, Đào, Ngọc Lộ Tửu; Mã Giáp, thẻ x2 kinh nghiệm, thẻ x2 kinh nghiệm cho lính; Hồng Cẩm Phong, thẻ x2 công huân, bùa x2 may mắn, thẻ x2 kỹ năng; Bạch Ngọc Kỳ Lân, Túi Phúc Tân Binh, 5 bùa x2 may mắn, 5 Miễn Tử Kim Bài.

CÁC SERVER ROK TRỞ LẠI HOẠT ĐỘNG

Trong quá trình hoàn thiện các biện pháp kỹ thuật giới hạn của trò chơi, được sự hướng dẫn và cho phép của cơ quan quản lý, vào lúc 00h00 ngày 11/02/2007, công ty VinaGame đưa Ragnarok (RoK) vào vận hành thử nghiệm lại với phiên bản có các hình thức hạn chế giao dịch sau 5 giờ chơi áp dụng cụ thể như sau:

Đối với chức năng mở cửa hàng: nhân vật Thương gia sẽ không thể mở của hàng để rao bán các vật phẩm sau 5 giờ chơi game liên tục. Các vật phẩm bày bán trong cửa hàng sẽ không hiển thị khi cửa hàng đã được dựng quá 5 giờ. Đối với chức năng giao dịch vật phẩm: người yêu cầu sẽ không thể thực hiện thành công chức năng "Đề nghị giao dịch" với đối tượng giao dịch khi vượt quá 5 giờ chơi liên tục.

Ngoài ra, trong khoảng thời gian thử nghiệm này, nhà phát hành game sẽ tiếp tục cố gắng kết hợp với nhà sản xuất Gravity để hoàn chỉnh việc hạn chế chấp nhận giao dịch và thực hiện nhiệm vụ nhận vật phẩm sau 5 giờ chơi. Dự kiến trong tháng 3, nhà phát hành sẽ áp dụng thêm các biện pháp hạn chế này. Sau khi hoàn chỉnh các biện pháp theo quy định của cơ quan quản lý, RoK sẽ đưa trò chơi trở lại hoạt động bình thường. Thông tin chi tiết tại: *http://www.rok.vn/ro/thongcao/tinkhan.1.1.396.html.*

INTEL® CORE™ 2 DUO + WINDOWS VISTA

Nền tảng lý tưởng cho game

Vũ Kiều Linh

Năm 2006, tập đoàn Intel đã giới thiệu các bộ vi xử lý Intel Core 2 Duo và Intel Core 2 Extreme được tăng cường sức mạnh với nền tảng vi kiến trúc Intel® Core™ tiên tiến và có hiệu suất tiết kiệm điện năng cao. Cùng với việc hệ điều hành Mircosoft Windows* Vista được Microsoft chính thức đưa ra thị trường vào đầu năm 2007 này tạo nên một sự kiện hiếm có từ trước tới nay. Các game thủ sẽ được tận hưởng hiệu suất hoạt động cao hơn tới 40% với các bộ vi xử lý Intel Core 2 Duo dành cho máy tính để bàn khi chạy trên hệ điều hành Windows Vista so với các bộ vi xử lý Intel thế hệ trước.

Bên cạnh đó, sự kết hợp này giúp tăng cường sức mạnh cho khả năng chơi game trên hệ điều hành Windows Vista với bộ vi xử lý Intel Core 2 Duo hoặc Intel Core 2 Extreme để tận hưởng cảm giác trung thực khi chơi game một cách khó tin. Dung lượng 4MB của bộ nhớ đệm L2 cho phép xử lý những hiệu ứng vật lý và thông minh nhân tạo đầy phức tạp nhằm mang lại tính trung thực đỉnh cao khi chơi game. Đặc biệt, bộ vi xử lý hai nhân Intel Core 2 Extreme luôn được giới chuyên môn đánh giá là bộ vi xử lý tốt nhất thế giới dành cho gaming.

Chính vì vậy nên nếu bạn đang tìm kiếm 1 nền tảng máy tính để sử dụng hệ điều hành Windows Vista thì 1 bộ máy tính Intel Core 2 Duo kết hợp với bo mạch chủ sử dụng Intel Express Chipset 965 là điều không thể thiếu. Hãy tìm hiểu những đặc tính sau đây của sự kết hợp Core 2 Duo và Window Vista

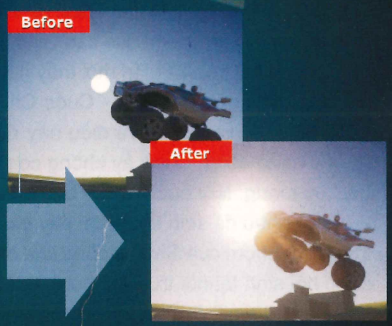
All processors are socket-T (LGA775)	Processor Number	Clock Speed (GHz)	Front Side Bus (MHz)	L2 Cache	Intel® VIIV™ Technology
Intel® Extreme Edition Processors					
Core 2 Extreme	X6800	2.93	1066	4 MB	✓
Intel® Core™2 Duo Processor					
Core 2 Duo	E6700	2.67	1066	4MB	✓
	E6600	2.40			
	E6400	2.13		2 MB	
	E6300	1.86			
	E4300	1.80	800		

Kiến trúc mới Intel Core trong Intel Core 2 Duo kết hợp 5 công nghệ vượt trội Intel® Wide Dynamic Execution, Intel® Advanced Digital Media Boost (128 bit SSE), Intel® Smart Memory Access, Intel® Advanced Smart Cache, Intel® Intelligent Power Capability tạo nên sức mạnh vượt trội cho game thủ

Chipset Intel Express 965 với công nghệ Intel Fast Memory Access giúp tăng băng thông, giảm thời gian xử lý tạo điều kiện cho việc tăng tốc độ xử lý, đồng thời hệ thống chạy êm hơn và mát hơn

Chipset Intel Express 965 với GMA X3000 và công nghệ Intel Clear Video Technology hỗ trợ 32/64bit, hỗ trợ WDDM (Windows Display Driver Model), DirectX 9 giúp phát huy tối đa hiệu ứng ảnh trong Windows Vista Aero tạo ra những hình ảnh 3D với giao diện sống động hơn (hình dưới)

Intel Matrix Storage Manager v6xx sẵn sàng cho Windows Vista để quản lý, bảo vệ dữ liệu với các chuẩn RAID 0, 1 và 5 (sử dụng bo mạch chủ 965 có hỗ trợ RAID)



Sự kết hợp được gọi tên " Bộ đôi của năm này" sẽ mở đường cho sự ra đời một thế hệ máy tính hoàn toàn mới, tái định hình một cách cơ bản phương thức con người tương tác. Đặc biệt đối với các game thủ, sự kết hợp của cặp đôi "đỉnh" này sẽ giúp họ tận hưởng khả năng giải trí tối đa trên hệ thống máy tính. Để biết thêm thông tin kỹ thuật, người sử dụng có thể truy cập vào website http://support.intel.com hoặc http://www.intel.com

Shaiya

Shaiya chính thức kết thúc Closed Beta

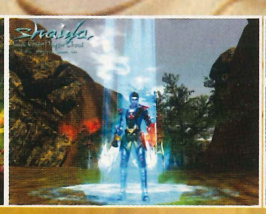
Vào lúc 0h ngày 08 tháng 2 năm 2007 vừa qua, nhà phát hành SaigonTEL đã cho đóng cửa 2 cụm máy chủ Mistra và Tiamat, kết thúc thời gian thử nghiệm kéo dài hơn 3 tuần trò chơi trực tuyến nhập vai Shaiya - Cuộc Chiến Huyền Thoại.

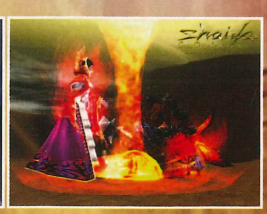
Nhìn lại khoảng thời gian hơn 1 tháng qua, kể từ ngày chính thức cho phép đăng ký tài khoản Closed Beta, có thể thấy được mối quan tâm của game thủ dành cho Shaiya - Cuộc Chiến Huyền Thoại. Khoảng 30 phút sau khi kích hoạt công cụ đăng ký, số lượt truy cập vào trang chủ www.shaiya.vn đã lên đến hàng ngàn lượt; 5000 tài khoản thử nghiệm đầu tiên đã được trao đến tay các bạn trẻ bằng phương thức đăng ký tại website, hàng chục ngàn tờ rơi đính kèm thông tin tài khoản được đưa đến tận tay người chơi tại các điểm truy cập Internet lớn khu vực Hà Nội và Tp. HCM. Tuy vậy, những dòng tin nhắn tại diễn đàn, các cuộc điện thoại và email yêu cầu tài khoản không ngớt đổ về khiến nhà phát hành quyết định tặng thêm hơn 1000 tài khoản qua website, nâng tổng số tài khoản được phát ra lên đến hơn 30.000.

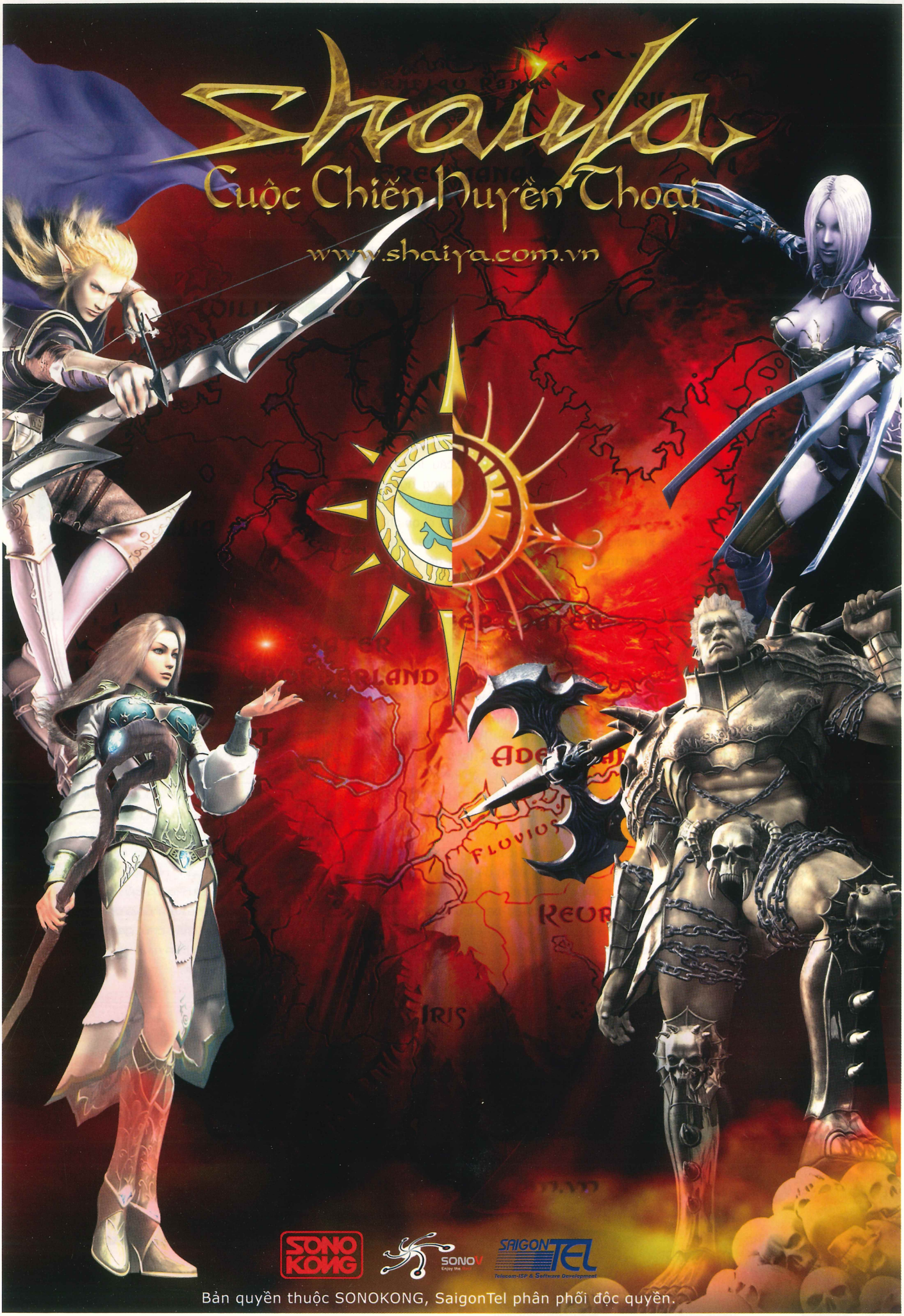
Khá thích thú với trò chơi mới, các game thủ đã tỏ ra rất hăng say trong cuộc đua tài giành ngôi quán quân và những thứ hạng cao trong bảng tổng sắp. Chỉ trong tuần lễ đầu tiên đã có những bạn đạt đến trên cấp 40 Trung Cấp và chuẩn bị bước sang cấp độ Thượng Cấp. đó hệ thống nhiệm vụ phong phú và mang tính liên kết đã giúp các bạn phần nào bớt nhàm chán trong quá trình luyện cấp. Bên cạnh đó, không thể bỏ qua điểm đặc sắc nhất của Shaiya, chính là hệ thống PvP và chiến trường rất hấp dẫn và đầy kịch tính. Trên khắp 3 khu vực Thiết Huyết (dành cho nhân vật cấp độ 1-15), Băng Giá (20-30) và D-Water (tự do) chưa lúc nào vắng người. Cuộc chiến giữa 2 liên minh Ánh Sáng và Phẫn Nộ không ngừng diễn ra với những trận sống mái và nẩy lửa để tranh các Thánh Tích. Những trận đánh hoành tráng và đẹp mắt trên chiến trường Băng Giá hay D-Water với số người tham chiến lên đến hàng chục, hàng trăm hoàn toàn thuyết phục người chơi yêu PK gắn bó lâu dài với Shaiya. Được tận mắt chứng kiến những trận đánh với những trận mưa tên, mưa thiên thạch của các Pháp Sư hay Cung Thủ, nơm nớp lo sợ bị tấn công mà chưa kịp phòng vệ từ các Thích Khách tàng hình, chùn chân trước tấm chắn sừng sững và giáp bảo vệ phản đòn của các Giáp Sĩ, ngại ngùng và bối rối khi bị biến thành thú nuôi như lợn, gà bởi các Tiên Tri mới thấy hết được cái thú của trò chơi.

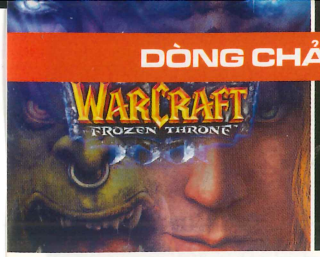
Không chỉ vậy, Shaiya - Cuộc Chiến Huyền Thoại còn rất đề cao tính đồng đội và cộng đồng của trò chơi, và điều này được thể hiện rõ nét nhất trên các chiến trường hay tại các hang động. Ở nơi ấy không có chỗ cho những phô diễn kỹ thuật cá nhân hay những tay liều mạng. Mỗi bước đi của bạn đều phải được tính toán cẩn trọng và mọi người đều phải dựa vào nhau để sinh tồn vì chỉ sẩy chân, mạng "game" của bạn luôn có nguy cơ kết thúc. Hệ thống lập nhóm của Shaiya cũng khá hay và lạ so với những game hiện có tại Việt Nam, khi bạn được hồi sinh tại nơi trưởng nhóm. Điều này khiến cho tính đồng đội và đoàn kết giữa các thành viên càng được thắt chặt hơn và tạo điều kiện dễ dàng hơn cho những trận chiến hoặc chuyến phiêu lưu mới. Hệ thống các nghề khá phong phú và mang tính tương hỗ lẫn nhau không cho phép người chơi thiên vị bất cứ nghề nào khi lập nhóm, điểm hay này tạo nên sự cân bằng và công bằng trong trò chơi.

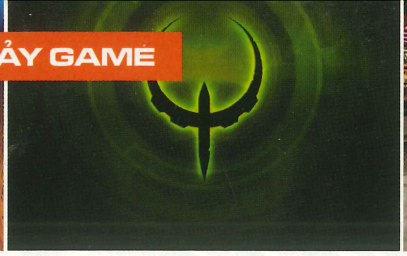
Shaiya sẽ là một trò chơi được miễn phí hoàn toàn. Nhà phát hành sẽ không thu bất kỳ chi phí nào tính trên giờ chơi mà chỉ cung cấp những vật phẩm hỗ trợ đặc biệt, giúp người chơi có những điều kiện tốt hơn khi tham gia vào thế giới Shaiya. Hệ thống vật phẩm này rất phong phú và không hề gây trở ngại hoặc mất cân bằng đối với trò chơi, game thủ có thể tham gia Cuộc Chiến Huyền Thoại mà không cần phải bỏ ra một khoản chi phí nào khác cho nhà phát hành nếu không có nhu cầu.

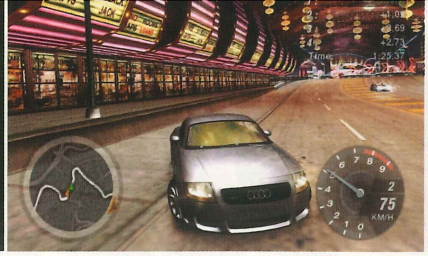


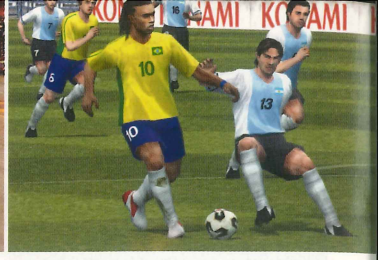



Shaiya
Cuộc Chiến Huyền Thoại
www.shaiya.com.vn
SONO KONG
SONOV
SAIGON TEL
Telecom-ISP & Software Development
Bản quyền thuộc SONOKONG, SaigonTel phân phối độc quyền.









KẾT NỐI VÀ CHƠI E-SPORTS TRỰC TUYẾN

Bạn đã có máy tính mạnh và thuê bao đường truyền ADSL ở nhà nhưng không biết cách tạo server hay kết nối để chơi game với bạn bè qua Internet khi rảnh rỗi, hoặc luyện tập cho e-Sports (thể thao điện tử) ? Đã đến lúc bạn cần xắn tay áo... vào cuộc.

Từ lâu tính năng chơi game qua mạng với nhiều người khác (multiplayer) đã trở thành niềm vui thích của cộng đồng game VN và thế giới. Có lẽ Thế Giới Game (TGG) cũng không cần phải giải thích nhiều về lý do của "sự sung sướng" này: tính tương tác độc nhất vô nhị giữa người với người, đậm chất nhân văn và thể thao điện tử - sự cạnh tranh giữa công-tâm-trí-lực. Rõ ràng, không có gì "sướng" và gay cấn hơn các cuộc đấu trí-lực giữa người với người. Chẳng hạn, trong trò chơi Fifa, bạn có thể tăng trình độ đá bóng của máy tính từ mức Amateur (nghiệp dư) lên Professional (chyên nghiệp) rồi World Class (đẳng cấp thế giới) Legend (huyền thoại). Tuy nhiên, nếu như đẳng cấp của bạn đã vượt xa Legend rồi thì bạn sẽ đá với ai? Chỉ còn 1 đối thủ - con người. Mà như bạn cũng đã thấy, trong nhiều giải đấu Fifa các năm qua, từ giải quốc tế cho đến địa phương, chức vô địch liên tục thay đổi. Như vậy, con người chính là đối thủ đáng gờm nhất và bạn chỉ có thể thử sức với "đối thủ" này nếu có kết nối qua mạng LAN hay Internet. Nếu không cơ hội cọ xát "toé lửa" cả trí và lực sẽ bị hoãn lại!

Trong nhiều năm qua, các hãng phát triển, phát hành game đều nỗ lực hiện thực hóa tính năng online multiplayer để đáp ứng nhu cầu ngày càng tăng của game thủ. Hiện nay, hầu hết các trò chơi đều có tính năng online multiplayer rất dễ dàng sử dụng, cho phép người chơi kết nối tới các máy chủ game (game server) mà công ty sở hữu mở ra trên mạng hay của các cá nhân/tổ chức khác thiết lập. Khả năng chơi game qua mạng không chỉ phổ biến đối với hệ máy PC mà còn mở rộng ra Microsoft Xbox, Sony PlayStation, Nintendo DS/Wii...

Song song với những hoạt động trên, nhiều giải đấu thể thao điện tử (e-Sports) quốc tế và nội địa trong thời gian qua đã dẫn đến một nhu cầu lớn trong giới game thủ tại VN. Đó là: Luyện tập chơi game qua mạng toàn cầu Internet hay mạng cục bộ (LAN). Nhưng ngày nay, với sự phát triển rộng rãi của ADSL, các game thủ không chỉ có lựa chọn chơi tại các câu lạc bộ/trung tâm game, mà họ có thể tự thiết lập hệ thống để chơi game tại nhà qua Internet.

Nếu như để chơi MMORPG (game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi như Võ Lâm Truyền Kỳ, World of Warcraft), các game thủ chỉ việc tải về bản client, cập nhật các bản vá lỗi/nâng cấp rồi đăng nhập và chơi, thì đối với các dòng game khác như bắn súng (shooter), chiến thuật (strategy), hành động bí mật (stealth action)..., khả năng thưởng thức tính năng chơi game multiplayer online (LAN/Internet) còn vướng nhiều rào cản. Sau đây là những ví dụ. Nếu chơi CounterStrike (CS) không có bản quyền thì người chơi sẽ chỉ kết nối được vào những máy chủ không chính thức, chất lượng đa phần không tốt. Nhưng như vậy còn đỡ vì dù sao còn có chỗ mà chơi. Chứ nếu bạn thử Ghost Recon: Advance Warfighter thì sẽ không thể kết nối vào bất cứ máy chủ nào qua Internet nếu không có tài khoản GameSpy! Một điều làm nhiều game thủ bức xúc nữa là vì chơi game trong "nhà" người khác - các server của người nước ngoài - nên các game thủ VN nhiều khi phải tuân theo những qui định, luật lệ mà "chủ nhà" đề ra, mà trong đó có những điều bất hợp lý. Vậy mà nhìn đi nhìn lại, các game

Phan Viết Hoàn – đại diện cho hệ thống game Esport VN (www.esport.vn)

Esport VN là cổng điện tử mà qua đó các game thủ VN có thể truy cập để biết thêm thông tin về thể thao điện tử và tham gia các trận đấu xuất phát ngay trên portal này. Hiện chúng tôi đang thử nghiệm các máy chủ Starcraft, Warcraft và dự kiến sẽ có máy chủ cho Counter Strike.

Bảo Lara - 1st.VN Gaming

Thi đấu công bằng nhất phải được tổ chức qua mạng LAN. Tuy nhiên, nhu cầu luyện tập qua Internet là không thể thiếu để các game thủ "giữ tay" (tập cho quen tay) mặc dù đường truyền Internet VN hiện còn "lag". Riêng với CounterStrike, các thành viên thường phải gặp mặt nhau (tiện nhất là tại các trung tâm game) để luyện tập các bài chiến thuật nhuần nhuyễn. Phiên bản Counter Strike có bản quyền chỉ là bản client để kết nối và chơi. Còn nếu muốn tạo máy chủ, game thủ phải tải về phiên bản máy chủ game của CS để cài đặt.

Bảo Lara (X) đang trả lời phỏng vấn tại giải VESC 2006.

server VN vẫn còn ít ỏi.

Muốn thưởng thức hương vị khó quên của chức năng online multiplayer một cách "ngon, bổ, rẻ" trên đường truyền ADSL còn hạn chế của VN, game thủ phải rành rẽ và có một chút kiến thức về cách thiết lập máy chủ, mạng... mới có thể tự tạo ra mạng game để chơi, hay chí ít cũng cần biết phải kết nối vào đâu để luyện tập và thi đấu.

Điều mà TGG muốn mang lại cho bạn đọc là nội dung và thông tin hướng dẫn về thiết lập máy chủ, mạng và cách kết nối để chơi một số game e-Sports phổ biến. Thông qua bài viết này cùng với các nguyên lý được chúng tôi khái quát, hy vọng bạn đọc có thể tiếp tục áp dụng vào trường hợp các game khác để có thể chơi qua mạng thành công với những trò chơi mới, hay và được yêu thích. Có thể với PC hay máy chơi game console, bạn sẽ tự tạo ra một máy chủ CounterStrike để chơi với bạn bè trong ngày nghỉ hay mở port để đấu Fifa với một đối thủ ở nước ngoài, hoặc dùng mạng ảo Hamachi khi không muốn mở port. Hướng dẫn chi tiết cách thức thực hiện được trình bày trong bài "Tạo máy chủ game Counter Strike" và "Hamachi-Sân chơi mạng LAN qua Internet" từ trang 62-69 mục Trợ Giúp của số này.

Hãy chơi thể thao điện tử theo cách của bạn!

PHI QUÂN - MINH ĐỨC

Con đường Gosu

Thật không quá khi nói rằng mọi tinh hoa của đấu trường Starcraft và Warcraft đều xuất phát từ Battle.net.

Battle.net là tên gọi chung của hệ thống máy chủ game phục vụ Starcraft và Warcraft của Blizzard - nhà sản xuất và phát hành của 2 trò chơi này. Trong đó có vô số các cổng (gate) để cho game thủ tham gia. Mỗi gate là một hệ thống xếp hạng, cơ cấu tính điểm riêng. Tại mỗi gate của Battle.net có các channel - các kênh giao tiếp của game thủ tương tự như một chatroom (phòng chat hay tán gẫu trên mạng). Trong đó có một vài channel của gate và một vài channel do cá nhân tạo. Các game thủ giao tiếp với nhau qua các Channel này. Để tham gia thi đấu, tập luyện với nhau, các game thủ sẽ tạo các game room. Các game room này tương tự như trên mạng LAN. Bạn tạo ra một game room bao gồm game name và password (tuỳ chọn). Người chơi muốn tham gia vào game room của bạn thì họ phải có game name của bạn và password (trong trường hợp bạn không muốn người khác vào gameroom của mình, bạn sẽ set password). Các thông tin về game name và password bạn sẽ cho người muốn tham gia biết trước khi bạn tạo game qua hệ thống chat trong các channel.

Tuy nhiên, nhiều người còn cho rằng Battle.net chỉ gói gọn trong các gate chính của Blizzard. Nhưng theo chúng tôi, nên hiểu Battle.net ở phạm vi rộng hơn - bao gồm các hệ thống máy chủ game chính thức và công cộng (public gate). Vì dù bạn vào gate nào đi nữa thì trong game, bạn vẫn phải thông qua nút Battle.net của game. Không có Battle.net bạn không thể tham gia các gate. Hãy thử xem! Các public gate hiện đang được các game thủ VN truy cập là Fish Battle.net, Esport.vn (Starcraft), Eurobattle.net (Warcraft).

Các trận thử lửa trên Battle.net đã góp phần đưa Thuoclao Lê Thanh Hà (đội mũ len, thi đấu Starcraft) và Blackmoon Phan Văn Nam (Warcraft) đến với vòng chung kết WCG 2006 tại Ý.

gameloft www.gameloft.com Best Games Publisher - 2006 ME Awards

TUYỂN DỤNG

nhân sự phát triển mobile game

Một trong những tập đoàn hàng đầu thế giới về phát triển game trên điện thoại di động đang tuyển dụng tại TP.HCM.

NHÂN VIÊN TEST GAME
Video Game Tester

Mô tả công việc: Chơi thử để kiểm tra, phát hiện và mô tả lỗi trong game trên điên thoại di động.
Yêu cầu:
- Yêu thích và có kinh nghiệm chơi video game.
- Kỹ năng đọc và viết tiếng Anh tốt: có khả năng đọc hiểu các tài liệu chuyên môn, kỹ năng mô tả bằng tiếng Anh giỏi.
- Sử dụng thành thạo vi tính văn phòng và internet.
- Có kỹ năng giao tiếp và làm việc theo nhóm.
- Có tính kiên nhẫn và tỉ mỉ.
- Có khả năng làm việc dưới áp lực cao.
- Ưu tiên những ứng viên biết tiếng Nhật.
- Kiến thức về lập trình không bắt buộc.

Ứng viên được tuyển dụng sẽ được đào tạo về quy trình kiểm lỗi và quản lý chất lượng trong lĩnh vực phát triển mobile game để trở thành người test game chuyên nghiệp.
Ứng viên nêu rõ chi tiết về kinh nghiệm chơi video game trong hồ sơ.

QUẢN LÝ DỰ ÁN PHÁT TRIỂN GAME
Video Game Producer

Mô tả công việc: Quản lý thực hiện các dự án phát triển video game trên điện thoại di động. Lập kế hoạch, điều phối và giám sát công việc trong toàn bộ quá trình phát triển game (từ ý tưởng đến sản phẩm cuối cùng) của các nhóm bao gồm các thành viên chuyên môn (lập trình, thiết kế game,thiết kế đồ họa, QA... từ Việt Nam và Pháp). Là cầu nối liên lạc giữa nhóm phát triển game tại Việt Nam với Senior Producers ở Pháp và đội ngũ chuyên môn ở các nước khác.
Yêu cầu:
- Tốt nghiệp đại học về quản lý, quản trị kinh doanh, truyền thông đa phương tiện hoặc các lĩnh vực có liên quan.
- Là người Việt Nam, có đam mê và kinh nghiệm chơi và đánh giá video game.
- Có kỹ năng quản lý, lên kế hoạch và tổ chức giám sát thực hiện công việc tốt.
- Khả năng diễn đạt tốt bằng tiếng Việt và tiếng Anh.
- Có trách nhiệm và khả năng thực hiện tới kết quả cuối cùng tốt.
- Làm việc theo nhóm dưới áp lực cao, cầu tiến.

HỌA SĨ THIẾT KẾ ĐỒ HỌA 3D
3D Graphic Artist

Mô tả công việc: Thiết kế sáng tạo đồ họa, diễn động các vật thể (object) và nhân vật 3D (3D modeling, texturing, animation) với độ phân giải thấp (low polygon resolution) trong các dự án sáng tạo và phát triển video game trên ĐTDĐ. Phối hợp với các bộ phận chuyên môn (thiết kế game, lập trình, producers ...) của các nhóm dự án (trong và ngoài nước) trong suốt quá trình phát triển các game 3D trên điện thoại di động.
Yêu cầu:
- Thành thạo 3D Max (biết về Character Studio), Photoshop.
- Có hiểu biết sâu sắc về giải phẫu và chuyển động của cơ thể người.
- Có khả năng thiết kế sáng tạo. Có kiến thức tốt về ánh sáng (lighting), minh họa, tỷ lệ, màu sắc. Có kiến thức về đồ họa pixel độ phân giải thấp.
- Có kinh nghiệm làm phim hoạt hình hoặc truyện tranh là lợi thế. Say mê, yêu thích video game.

Ứng viên gửi kèm theo hồ sơ một số tác phẩm đã làm.

HỌA SĨ THIẾT KẾ ĐỒ HỌA 2D
2D Graphic Artist

Mô tả công việc: Thiết kế sáng tạo đồ họa và nhân vật cho video game trên ĐTDĐ. Phối hợp với các bộ phận chuyên môn (thiết kế game, lập trình, producers ...) trong quá trình phát triển game.
Yêu cầu:
- Chuyên ngành mỹ thuật. Khả năng sáng tạo, vẽ tay, thiết kế nhân vật tốt
- Thông thạo phần mềm đồ họa (Photoshop ...).
- Có thể vẽ và diễn động nhân vật bằng pixel độ phân giải thấp (pixel art) với Photoshop.
- Yêu thích và kinh nghiệm chơi video game.
- Kinh nghiệm làm phim hoạt hình hoặc truyện tranh là lợi thế.

Ứng viên gửi kèm theo hồ sơ một số tác phẩm đã làm.

CHUYÊN VIÊN THIẾT KẾ VIDEO GAME
Video Game Designer

Mô tả công việc: Phát triển các ý tưởng, thiết kế kịch bản (story) trò chơi và các màn chơi cho điện thoại di động. Phối hợp, thực hiện thiết kế trò chơi cùng bộ phận chuyên môn (lập trình, thiết kế đồ họa, producers... từ Việt Nam và Pháp) trong quá trình phát triển game.
Yêu cầu:
- Có kinh nghiệm, say mê và am hiểu về các thể loại video game 2D, 3D.
- Có trí tưởng tượng và sáng tạo cao.
- Có thể viết diễn đạt ý tưởng và kịch bản trò chơi tốt bằng tiếng Anh.
- Cầu tiến, thích làm việc dưới áp lực cao, chuyên nghiệp và có tinh thần đồng đội.

Có kiến thức về lập trình Java, C++ là lợi thế để làm các mẫu game minh họa cho ý tưởng.
Tốt nghiệp một trong các ngành: công nghệ thông tin, truyền thông đa phương tiện, đồ họa, ...

Gửi hồ sơ bằng tiếng Anh: ***recruitment.glvn@gameloft.com***
Địa chỉ: Lầu 3, Thương xá CMC
79B Lý Thường Kiệt, P.8, Q.TB, TP.HCM

www.gameloft.com

Ý tưởng độc đáo:
Thành công và xu hướng

Một trò chơi hay thường đi kèm với đồ họa đẹp, nhưng một trò chơi có đồ họa đẹp chưa chắc đã hay. Có thể những hiệu ứng đồ họa phức tạp, âm thanh giật đi đùng sống động sẽ nhanh chóng thu hút game thủ ngay từ cái nhìn đầu tiên, nhưng nếu muốn giữ chân họ thì các nhà sản xuất phải chú tâm đến một yếu tố khác quan trọng hơn bội phần. Chúng ta đang nói đến gameplay, chiếc xương sống quyết định sự thành bại của một trò chơi. Có thể một trò chơi với đồ họa đơn giản, âm thanh không tiêu chuẩn như các phim Hollywood, nhưng lại có một lối chơi thân thiện, gần gũi, hấp dẫn, sáng tạo và không làm hứng thú suy giảm theo thời gian thì chắc chắn sẽ gặt hái được không ít thành công. Tất nhiên để thực hiện được một trò chơi như vậy không phải là chuyện dễ dàng và nhanh chóng. Suy cho cùng thì tất cả đều bắt nguồn từ những ý tưởng của nhà sản xuất, và chính ý tưởng mới thực sự làm nên cái hồn cho một trò chơi. Ngành công nghiệp đã trải qua hơn vài chục năm phát triển nên ý tưởng trong game vô cùng phong phú, có khi bị trùng lắp. Do đó, muốn tồn tại, các nhà sản xuất phải không ngừng đổi mới ý tưởng, góp phần làm cho thế giới game ngày càng đa dạng hơn. Một số ý tưởng khá độc đáo đã được thực tế chứng minh và gặt hái nhiều thành công.

Thay đổi trật tự thiện ác

"Ngày xửa ngày xưa có một nàng công chúa xinh đẹp bị mụ phù thủy độc ác giam vào lâu đài cổ, một chàng hoàng tử khôi ngô tuấn tú đã dũng cảm chiến đấu với mụ phù thủy và giải thoát cho công chúa, cả hai cuối cùng sống bên nhau hạnh phúc trọn đời". Chắc chúng ta chưa quên thuở bé hay được nghe những câu chuyện cổ tích mộng mơ như vậy với kết thúc có hậu và lãng mạn. Chúng ta thử tưởng tượng câu chuyện kết thúc theo hướng: "Mụ phù thủy xảo quyệt đã dùng mưu kế đánh bại hoàng tử và nhốt chàng chung với công chúa, cả hai trở thành nô lệ cho mụ phù thủy đến hết đời". Thoạt nghe có vẻ hơi kì cục nhưng nếu nghĩ kỹ thì lại thấy có gì đó "hay hay". Mà chính cái chỗ "hay hay" lại thường thu hút người nghe. Thế giới game cũng vậy, dường như game thủ đòi hỏi thứ gì đó khác lạ với cốt truyện theo mô típ cổ điển "cái thiện luôn luôn chiến thắng cái ác", kết cục có hậu. Game thủ cần những trải nghiệm mới lạ hơn, bất ngờ hơn và tất nhiên là vượt ngoài khuôn khổ thông thường. Thế là một xu hướng mới ra đời, đảo ngược trật tự giữa thiện và ác trong game, các nhân vật phản diện trở thành nhân vật chính, còn nhân vật chính diện bị đem ra làm bọn kì đà cản mũi trong quá trình thực hiện âm mưu đen tối của các nhân vật "chính".

Mở đầu cho xu hướng "ngược" này là trò chơi Dungeon Keeper của hãng Bullfrog (1997), người chơi nhập vai một chúa quỷ tên Horned Reaper đáng sợ với cặp sừng dài, hàm răng sắc nhọn lởm chởm, tay lăm lăm lưỡi hái, toàn thân toát lên một màu đỏ rực và khi di chuyển thì cả mặt đất như bị thiêu cháy dưới bộ móng guốc bốc lửa của hắn. Xin nhắc lại trong trò chơi này bạn sẽ phải "nhập vai" chứ không phải "tiêu diệt" Horned Reaper nhé! Nhiệm vụ của bạn trong trò chơi này tất nhiên là làm những gì một tên chúa quỷ phải làm rồi: xây dựng căn cứ dưới lòng đất, tuyển mộ lâu la, bành trướng thế lực và tiêu diệt tất cả những gì thuộc về xứ sở thần tiên xinh đẹp trên mặt đất. Game đã được sự hưởng ứng nhiệt liệt của các game thủ lúc bấy giờ vì ý tưởng đột phá. Cái cảm giác lần đầu tiên chiến đấu chống lại những pháp sư, những hiệp sĩ mà mình từng ngưỡng mộ phải nói rất lạ, mà cho đến nay vẫn còn ít nhiều để lại dư âm. Gần đây, trò chơi Evil Genius cũng "phảng phất" hương vị Dungeon Keeper khi người chơi đóng vai một gã bác học điên có âm mưu thôn tính thế giới, làm bá chủ địa cầu!

Điều khiển thời gian

Một ý tưởng vô cùng độc đáo khác là "thuần phục" thời gian, biến nó giống như một con thú ngoan ngoãn để người chơi điều khiển dễ dàng trong những trường hợp nguy cấp. Với quyền năng này người chơi có thể ngưng đọng, đóng băng hay thậm chí là quay ngược quá khứ để sửa chữa sai lầm. Quả thật, điều khiển thời gian là một ý tưởng xuất sắc đã khai sinh một loại hiệu ứng được sử dụng nhiều nhất trong các trò chơi hiện nay.

Được áp dụng lần đầu tiên trong trò chơi hành động bắn súng Max Payne nổi tiếng với tuyệt chiêu làm chậm thời gian (bullet-time), game nhờ đó đã gây ấn tượng mạnh cho người chơi khi những pha bắn súng tóe lửa được giảm tốc độ tối đa đến mức có thể cảm nhận được đường đạn sượt qua da, rít ngang tai và toàn thân nhân vật chính ngã ra như đóng băng giữa không khí. Ở trạng thái chiếu chậm này, người chơi có khả năng kiểm soát được tình thế, né tránh đạn cũng như nhắm bắn chính xác hơn. Do đó, bullet-time được đánh giá rất cao trong các trò chơi hành động vì lợi ích của nó và tác dụng làm bản thân game trông "chuyên nghiệp" hơn hẳn! Rất nhiều game hành động khác cũng có hiệu ứng tương tự như F.E.A.R, Call of Juarez và sắp tới là TimeShift với bối cảnh tương lai hứa hẹn nhiều bất ngờ thú vị... Có vẻ như đây là một thành phần không thể thiếu cho các game bắn súng trong tương lai.

Đối với game hành động, Prince of Persia (PoP) là một tựa game khác khai thác rất hiệu quả ý tưởng điều khiển thời gian này. Nếu nói rằng Max Payne là game đầu tiên đưa vào hiệu ứng ngưng đọng thời gian thì chính PoP đã làm phong phú thêm ý tưởng điều khiển thời gian. Game xoay quanh câu chuyện một chàng hoàng tử Ba Tư vô tình giải thoát dòng cát ma thuật và biến toàn bộ cư dân thành loài ma quỷ. Với con dao găm thời gian trong tay, hoàng tử phải thu hồi số cát để sửa chữa sai lầm. Khác với Max Payne, điều khiển thời gian trong PoP không chỉ đơn thuần là làm chậm mà còn gắn bó chặt chẽ với người chơi bằng cách đẩy nhanh tốc độ để tấn công nhiều đối thủ, ngưng đọng thời gian và quan trọng nhất là quay ngược thời gian để khắc phục những sơ suất. Tất cả diễn ra trong khung cảnh của Trung Đông huyền bí, vừa mới lạ vừa kích thích.

Hòa nhập giữa thực và ảo

Từ trước năm 2000, người chơi game không có nhiều lựa chọn lắm khi muốn tìm một thể loại phù hợp. Bạn thích hành động? Game bắn súng có lẽ là lựa chọn thích hợp nhất. Bạn thích suy nghĩ? Một game dàn trận hoặc phiêu lưu không thể thiếu trong bộ sưu tập của bạn. Thế nhưng nếu bạn chỉ thích giải trí nhẹ nhàng, chơi mãi không chán thì rất khó tìm được một game như ý ngoài những trò xếp gạch, Mario đã quá cũ kỹ. Và ý tưởng The Sims ra đời, một trò chơi xây dựng gia đình đơn giản nhưng cực kì vui nhộn. Như một quy luật, cái gì mới mẻ đều sẽ kéo theo nhiều lời dị nghị và sự thành công của The Sims năm đó còn là một ẩn số.

Trong năm đó, trò chơi The Sims nhận được rất nhiều thắc mắc trong giới game thủ. Thông thường người chơi tìm đến game để tạm xa rời cuộc sống thực tại, vậy tại sao lại sao chép cả cuộc sống bên ngoài vào trong game? Nhiều người cho rằng The Sims lấy ý tưởng từ cuộc sống gia đình với những công việc lặp đi lặp lại quá tẻ nhạt nên chắc chắn chỉ thu hút được phái yếu, bị phái mạnh tẩy chay và thất bại là đương nhiên! Kết quả ra sao? Trái ngược hoàn toàn với dự đoán, giải thưởng Game hay nhất năm 2000 kèm theo một lô các bản mở rộng liên tiếp đã là câu trả lời hết sức hùng hồn cho những bình luận tiêu cực.

The Sims đã chứng tỏ cho chúng ta thấy rằng, để xây dựng một gia đình êm ấm hoàn toàn không đơn giản như việc bắt cặp nam nữ, thả vào một chiếc hộp rồi để mặc cho họ tự nhiên phát triển. Nó cũng khó khăn, căng thẳng chẳng khác gì cố gắng giành chiến thắng trong trò chơi chiến thuật căn não Starcraft; những vấn đề trong cuộc sống đời thường như nợ nần, thất tình cũng khiến người chơi vắt óc y như lúc đối đầu với một câu đố hóc búa trong bất kì game phiêu lưu nào. Những bản mở rộng tung ra liên tiếp đã biến thế giới Sims từ chỗ chỉ khép kín trong bốn vách tường bành trướng thành một thế giới có cả khu phố đêm (Hot Dates), khu du lịch (Vacations), những bữa liên hoan thâu đêm (House Party), công sở (Superstars). Kể cả những phiên bản mở rộng ngộ nghĩnh như biến nhân vật thành thần đèn, nhát ma (Livin' large) người khác hay những món đồ chỉ tồn tại trong trí tưởng tượng như cây hái ra tiền, máy đọc ý nghĩ (Makin' Magic)... Tất cả đều nói lên cuộc sống là vô tận, ước mơ của con người cũng vô tận, chúng ta thích ngắm nhìn bản sao của mình trong game để "hiện thực" những ước mơ không thể có ngoài đời thực, lại không bao giờ bị "game over"

Cho đến nay ý tưởng đưa cuộc sống vào game đã được cộng đồng game hưởng ứng nhiệt liệt. Một số game nhái theo thành công của The Sims như Singles hay Second Life ra đời và đều đạt được những thành công nhất định. Đặc biệt Second Life đã rất thành công trong việc xây dựng một thế giới song song đúng nghĩa với số lượng người chơi đã lên đến hàng triệu. Bạn có thể gửi bản sao của mình vào thế giới đó và cũng phải đi làm, sắm sửa, kết hôn giống hệt ngoài đời thực. Cứ như thế, thế giới ảo trong game ngày càng được củng cố, biến ranh giới giữa thực và ảo ngày càng mong manh.

Thế giới game trong tay game thủ

Đã qua rồi cái thời nhà sản xuất game là "cha mẹ". Game thủ không còn là phận "cha mẹ đặt đâu, con ngồi đó". Nhân vật nghèo nàn, cốt truyện gò bó tuyến tính đã khiến người chơi mất dần hứng thú, nhất là khi họ đã hoàn tất game một lần. Theo thời gian, công nghệ phát triển game ngày càng hoàn thiện đã giúp thời gian hoàn thành một game tuy không phải một sớm một chiều nhưng cũng đã được rút ngắn đáng kể. Nhà sản xuất cũng thoải mái hơn trong việc tích hợp nhiều tính năng mới lạ và ý tưởng cho phép người chơi trực tiếp góp phần hoàn thiện trò chơi đã nảy sinh. Hàng loạt những công cụ chỉnh sửa cao cấp nhưng dễ dùng được tích hợp thẳng vào game đã mang đến cho người chơi khả năng cá nhân hóa tối đa theo ý muốn.

Bắt đầu từ việc thay đổi ngoại hình của nhân vật như trong trò Dungeon Siege (RPG) hay Perfect World (MMRPG), người chơi đã biến các nhân vật tẻ nhạt được thiết kế sẵn trong game thành bản sao của chính mình trong thế giới ảo nhưng giống thật hơn. Hơn thế nữa, các công cụ tích hợp trong game ngày càng mạnh mẽ hơn, cho phép game thủ can thiệp sâu vào cấu trúc trò chơi, đặc biệt là chỉnh sửa mô hình nhân vật. Bạn có một đôi mắt to tròn? Một chiếc mũi xinh xắn hay nước da ngăm quyến rũ... Tất cả đều có thể hiện thực với vài thao tác kéo thả đơn giản. Trò chơi Spore trên hệ PC sắp sửa ra mắt là một ví dụ khác, trong đó bạn điều khiển những con thú kì lạ do chính mình sáng tạo từ chân tay, cho đến đắp da đắp thịt. Giống như đứa trẻ với bộ đồ chơi ghép hình, cảm giác được tự tay lắp ráp cái "của mình" bao giờ cũng gây tò mò và hấp dẫn hơn.

Cá tính của người chơi không chỉ được thể hiện qua ngoại hình mà còn có thể được thể hiện cả qua lối chơi phóng khoáng chứ không chỉ duy nhất một mạch truyện, một kết thúc đơn thuần. Người chơi có nhiều hướng đi để lựa chọn hơn, nhà sản xuất chỉ vạch sẵn một cái đích, còn đi như thế nào, chọn đường nào thì phó mặc cho người chơi. Thực tế cho thấy những trò chơi phát huy tối đa sự tự do của game thủ đều được chú ý nhiều nhất. Điển hình là lối chơi của Fable hay Black & White đều được xem là tiêu biểu cho những gameplay tự do nhất. Rõ ràng ý tưởng cá nhân hóa trò chơi đã giúp bạn gắn bó hơn với game, vì đây là lúc họ có quyền thể hiện cái tôi của mình một cách rõ nét. Bạn không yêu quí bản thân mình thì còn ai vào đây nữa?

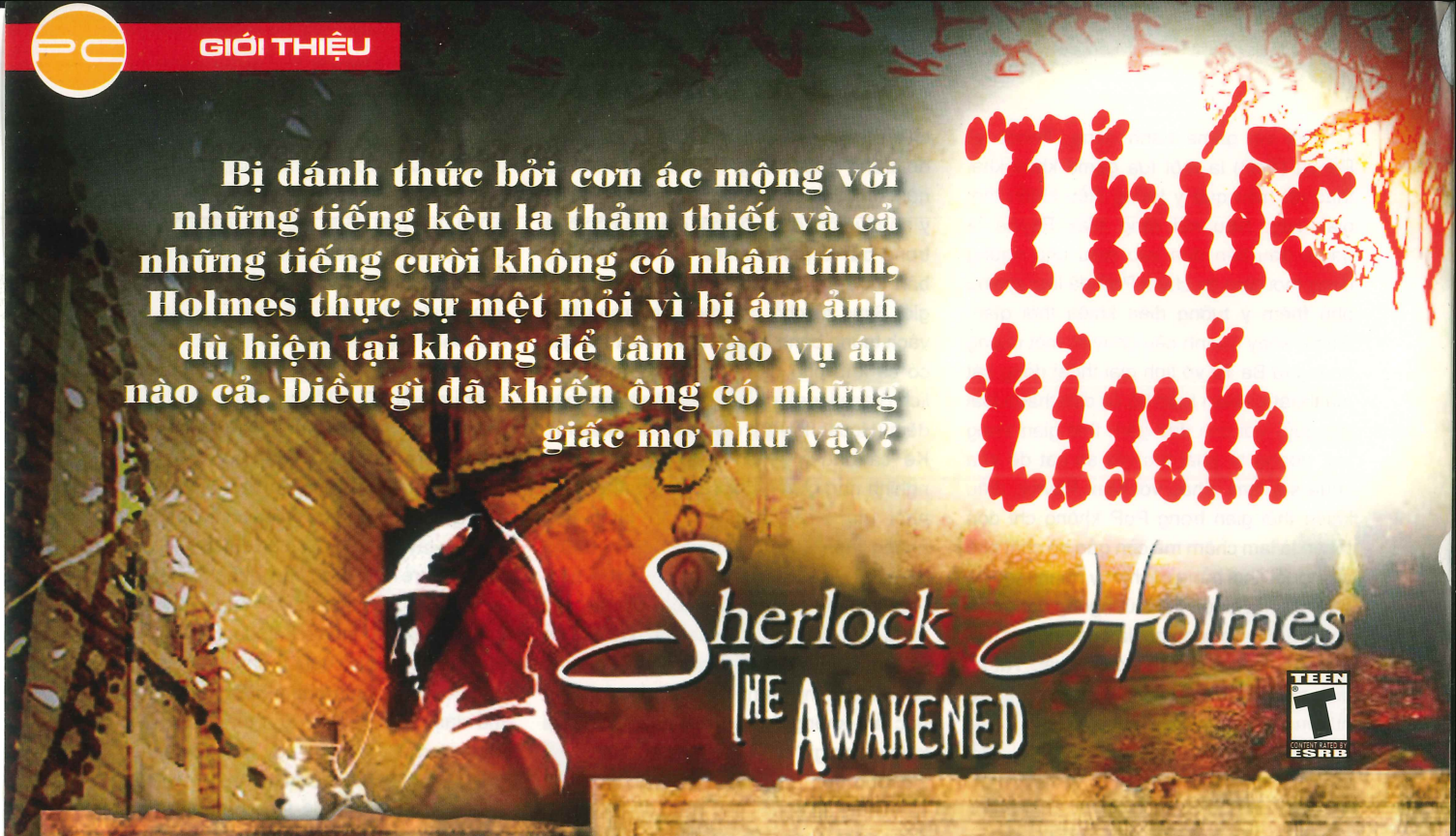
Kết luận

Mặc dù bốn ý tưởng trên khá ít ỏi so với số lượng game phát hành ồ ạt hiện nay nhưng đây là những ý tưởng tiêu biểu, đặt nền móng cho cả một xu hướng mới trong game. Ví dụ đảo ngược vai trò thiện ác chủ yếu được các game online ngày nay áp dụng qua hệ thống chia hai phe đối lập như RYL, World of Warcraft, Shaiya - bạn chọn phe chánh hoặc tà tuỳ ý. Hay ý tưởng cho phép người chơi tùy biến game thì đa dạng hơn, tuy không bắt buộc nhưng những game có sẵn công cụ tạo màn chơi như Age of Empire, Warcraft; thay đổi ngoại hình nhân vật như Fable, Perfect World đều để lại ấn tượng tốt và tạo điều kiện cho người chơi khám phá sâu hơn. Có thể nói, mỗi trò chơi đều ẩn chứa nhiều ý tưởng của nhà sản xuất, có ý tưởng hay có ý tưởng tồi và nếu bạn chơi game thấy thích thú hay có suy tư thì biết rằng về một nghĩa nào đó, nhà sản xuất đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của mình.

ANH TUẤN

Thức tỉnh

Bị đánh thức bởi cơn ác mộng với những tiếng kêu la thảm thiết và cả những tiếng cười không có nhân tính, Holmes thực sự mệt mỏi vì bị ám ảnh dù hiện tại không để tâm vào vụ án nào cả. Điều gì đã khiến ông có những giấc mơ như vậy?



Bác sĩ Watson đến và cho biết có một trường hợp mất tích tại nhà của thuyền trưởng Stenwich – bệnh nhân của bác sĩ Watson. Giả thuyết đầu tiên của Holmes là bắt cóc nhưng các manh mối cũng như tình huống bắt cóc cho thấy không có dấu hiệu của việc đòi tiền chuộc, mà chỉ là những dấu hiệu kỳ lạ liên quan tới tín ngưỡng. Holmes phát hiện đứng đằng sau vụ án này là Cthulhu, một giáo phái có nghi lễ cúng tế người sống có sức ảnh hưởng khá rộng ở châu Âu. Điều này đã giải thích được phần nào những điều mà ông thường mơ thấy, cũng như tên gọi của game - Sherlock Holmes: The Awakened (SHA).

Phiên bản tổng hợp

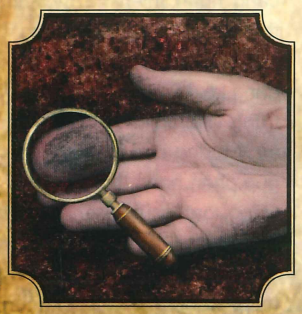
SHA đã quay lại với góc nhìn người thứ nhất đã từng có ở phiên bản đầu tiên Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy. Đi kèm với góc nhìn này là cách di chuyển bằng các phím WASD. Điều này không có nghĩa là Frogware bỏ qua cách dùng chuột. Bạn vẫn có thể sử dụng chuột để đi lại. Chuột còn đảm nhiệm việc tìm kiếm đồ vật, manh mối. Lưu ý, bạn cần rà soát cẩn thận mọi thứ có trong môi trường rộng lớn này, vì nhiều đồ vật nhỏ thường nằm ở chỗ khuất, hay tại "điểm chết" của góc nhìn thứ nhất.

SHA giống phần tổng kết những điểm mạnh của 2 phần trước. Game giữ lại những yếu tố đã tạo nên Sherlock Holmes, mà điều này cũng có sự đóng góp không nhỏ của bác sĩ Watson, người đồng hành và ghi chép lại, tạo nên sự nổi tiếng cho Holmes. Bạn vẫn được điều khiển bác sĩ Watson như ở phần 2, giúp đỡ Holmes khám phá vụ án. Sự xuất hiện của Watson tuy không nhiều nhưng thực sự có ích trong công việc giải đố, ghi chép manh mối. Việc để Watson và Holmes cùng nhau hoàn thành những thách thức cũng là một điều thú vị. Watson quả thực là một người cộng sự đắc lực bên cạnh Holmes, điều này đã giữ cho câu chuyện về vị thám tử này thêm "vững".

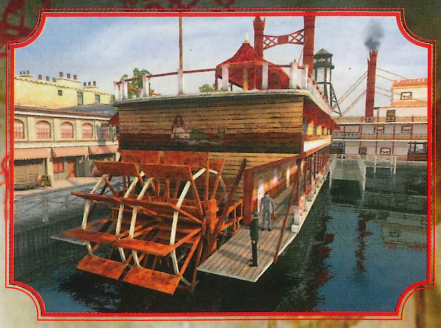
Đa dạng hóa phần đố

Bên cạnh các câu đố mà nếu thường chơi game phiêu lưu bạn có thể giải rất nhanh, SHA có rất nhiều câu đố thực sự gây khó khăn, nhất là những câu đố liên quan tới toán học, logic được chuẩn bị khá kĩ. Bài toán đồng hồ số ở New Orleans hay mật mã Davy có thể sẽ khiến bạn phải "đau đầu" khi chưa nắm được qui luật. Các câu đố về kí tự, ánh sáng cũng được trải đều trong game. Nói chung, khả năng bao quát, tổng hợp manh mối, khả năng suy luận từ những sự kiện, hội thoại tìm ra vấn đề mới là vật cản lớn nhất, để thể hiện rõ phong cách của Holmes.

Sherlock Holmes rất thông minh và bạn chính là người chứng tỏ điều đó. Tính logic đã giúp ông thành công, nên bạn cũng phải tập cho mình thói quen đó khi thường xuyên kiểm tra thanh chứa đồ, kết hợp chúng, sử dụng bản đồ, đọc lại những lưu trữ về hội thoại, tài liệu có được trong quá trình điều tra và suy luận để có được hướng đi tiếp theo. Có rất nhiều việc cần khám phá, kể cả các yếu tố thần bí đang chờ bạn. Hãy suy nghĩ giống Sherlock Holmes và bạn sẽ làm tốt được mọi việc!



Sự kết hợp khá hài hòa giữa những thể loại câu đố khác nhau đã giúp cho SHA có được sự phong phú cần thiết. Hãy thực hiện các mini-game, chúng vừa giúp bạn



không bị nhàm chán vừa giúp bạn tổng hợp thông tin, như chuyện lấy những dấu vết thông qua việc điều chế hóa học, hay việc tự hỏi và trả lời bằng bản trắc nghiệm sau một ngày thu thập tin tức sẽ giúp Holmes đưa ra kết luận. Nên nhớ, SHA là một chuỗi suy luận logic, bạn chỉ cần bỏ qua một giai đoạn là có thể lập tức tự gây khó khăn cho chính mình.

Nhưng chưa thật hấp dẫn

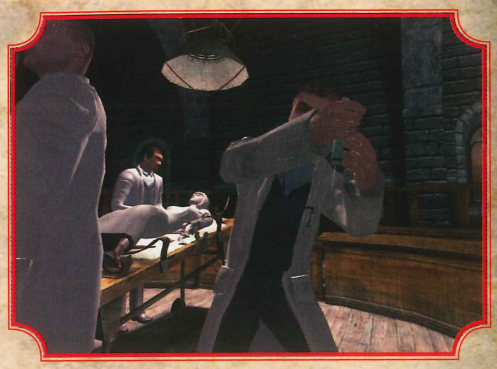
SHA được dựng bằng 3D. Khung cảnh tập trung vào những hiện trường như hang động, khu nhà dưới lòng đất, bến cảng ban đêm, những con phố sương mù ở London, tất cả đều thể hiện huyền bí trong một không gian tối tăm, mờ mờ ảo ảo. Thế nhưng nếu đi sâu vào chi tiết thì chưa đạt. Đồ vật không rõ nét, nhân vật di chuyển cứng, ánh mắt vô hồn, gương mặt không thể hiện được cảm xúc. Và nếu để ý kĩ, bạn sẽ nhận thấy những bông hoa trên "nền" game trông như những bức ảnh 2 chiều vậy. Vì thế, bạn nên tập trung vào nhân vật chính, Sherlock Holmes, được thiết kế khá tốt với những chi tiết nêu bật trên khuôn mặt khá là "đặc biệt" của Holmes.

Tiếng piano và violin – tiếng đàn đã tạo nên hình ảnh Sherlock Holmes cùng cây đàn violin đứng bên cửa sổ căn hộ 221b, đường Baker, London – êm đềm, trầm lắng lạ thường lại tạo cảm giác lạnh lẽo trong những tình huống cao trào trong game. Hiệu ứng âm thanh của game khá phong phú, đó có thể là tiếng bánh xe ngựa trên những con đường đá, tiếng bước chân cùng chiếc ba-toong gõ trên đường trong những đường hầm lạnh lẽo không một bóng người tạo cảm giác rờn rợn...

Phần lồng tiếng và hội thoại của game chỉ đóng vai trò

SHERLOCK HOLMES THE AWAKENED

PHÁT HÀNH	Focus Home
PHÁT TRIỂN	Frogwares
THỂ LOẠI	Phiêu lưu - Giải đố
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 02/2007
ESRB	Teen (12+)
DUNG LƯỢNG	2 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz, 512MB RAM, VGA 64MB, HDD 3GB, Windows 2000/XP



cung cấp tin tức, manh mối, khá đơn điệu và không thể hiện được cá tính của nhân vật. Có thể bạn sẽ thấy nhàm chán, không còn tập trung và để lỡ mất những thông tin quan trọng phục vụ cho việc điều tra, phần nào khiến bạn dễ nản chí và không thể lột tả hết giá trị công việc của một thám tử, người chẳng bao giờ từ bỏ bất kỳ manh mối nào.

Trở thành thám tử

Nếu bạn đã từng chơi 2 phần trước thì thực sự bạn sẽ thích Sherlock Holmes: The Awakened hơn nhiều. Đây là một game phiêu lưu hay để bạn có thể thách thức bộ não, kiểm tra tính kiên nhẫn của chính mình. Công việc của bạn là tìm hiểu những điều mà người khác không biết, đó là việc của một thám tử tài ba như Sherlock Holmes. Tất nhiên, đôi lúc thật cô đơn!

DÃ LIÊN

Ưu

- Cốt truyện hay
- Nhiều câu đố logic đan xen mini-game

Khuyết

- Hội thoại dài, nhàm chán
- Đồ họa 3D chưa rõ nét

Bạn có biết?

Sherlock Holmes là một thám tử nổi tiếng, một con người của lý trí với thần kinh thép. Khả năng tư duy logic, sức quan sát phi thường đã giúp Holmes giải quyết được các vụ án tưởng chừng như đã bế tắc. Cuộc sống và công việc của Sherlock Holmes đã được Sir Arthur Conan Doyle viết trong 4 cuốn tiểu thuyết và 56 truyện ngắn. Sáu năm sau lần ra mắt đầu tiên, Sherlock Holmes được dựng thành phim và đã có ít nhất 75 nam diễn viên đóng vai Sherlock Holmes trong 211 bộ phim.

Khi máy tính xuất hiện thì Holmes bắt đầu xuất hiện và có mặt vào năm 1984 trên hệ máy Commodore 64 và ZX Spectrum với tên gọi đơn giản là Sherlock. Sau đó là một loạt các game về Holmes xuất hiện như Sherlock Holmes: Case of the Rose Tattoo, Sherlock Holmes: Consulting Detective, Sherlock Holmes: Riddle of the Stolen Crown Jewels. Cho đến năm 2002, hãng phát triển Frogwares của Đức đã quyết định "hồi sinh" những cuộc phiêu lưu của vị thám tử tài ba với Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy, Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring" và giờ đây là vụ án kinh hoàng trong Sherlock Holmes: The Awakened.

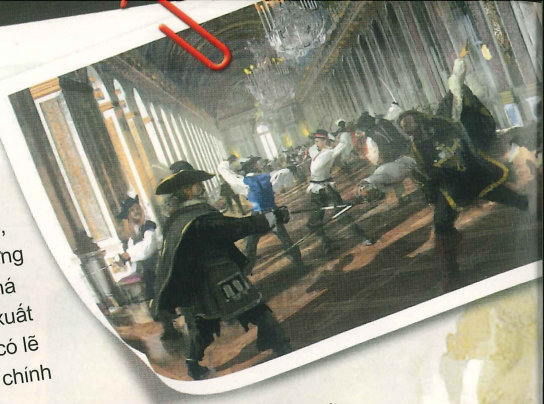
Sherlock Holmes: The Awakened có những hư cấu về sinh vật ngoài hành tinh của tác giả H.P. Lovercraft. Những sự kiện hư cấu này dường như là yếu tố có thể khiến cho tính logic, sự khôn ngoan của con người mất đi tác dụng bởi chúng nằm ngoài qui luật tự nhiên.

THẾ GIỚI CHUYỂN MÌNH EUROPA UNIVERSALIS III

Với tham vọng xây dựng bối cảnh lịch sử thế giới trên một quy mô khổng lồ, Europa Universalis thách thức cả những đối thủ đáng gờm cùng thể loại như Total War hay Civilizations, vì Europa Universalis III (EU 3) là game "độc nhất vô nhị" cho phép người chơi sử dụng bất kỳ quốc gia nào trong số 250 quốc gia tồn tại trong lịch sử vào khoảng thời gian 1453 – 1789.

EUROPA UNIVERSALIS III

PHÁT HÀNH	Paradox
PHÁT TRIỂN	Paradox
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	23/01/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,8GHz, 512MB RAM, VGA 128MB (hỗ trợ Pixel Shader 2.0), HDD 1GB, Windows 2000 SP1/XP SP2



Mở đầu cùng EU 3

Như vậy, nếu có giải thưởng giành cho game có bối cảnh rộng lớn nhất, hẳn series Europa Universalis của Paradox sẽ xem đó là "chuyện nhỏ".

Nhưng đó chỉ là điểm đầu tiên, điều đáng kinh ngạc nhất của EU 3 chính là việc cho phép bạn bắt đầu trò chơi vào một ngày bất kỳ trong khoảng thời gian 1453-1789, với bối cảnh lịch sử giống hệt những gì đã từng diễn ra cách đây hàng trăm năm. Nếu thích, bạn có thể dừng chân tại nhiều thời điểm để chứng kiến những thời khắc trọng đại của lịch sử thế giới, như cuộc đại chiến ba mươi năm (Thirty Years War) làm rung chuyển cả châu Âu thời Trung Cổ.

Trong khi chơi, những đoạn phim minh họa giúp game trở nên sinh động hơn rất nhiều và phần âm thanh cũng rất lôi cuốn, hấp dẫn với những giai điệu đồng quê êm đềm, hay tiếng thét xung trận vang trời của những người lính trên chiến trường.

"Lịch sử" tiến bộ hơn

So với những phiên bản trước, Paradox đã cố gắng giảm bớt độ phức tạp để người chơi "dễ thở" hơn với EU 3. Giao diện trò chơi đã trở nên thân thiện hơn rất nhiều, ngay cả với những người mới chơi cũng có thể nhanh chóng tìm thấy tất cả thông tin và lệnh cơ bản cần thiết. Ví dụ, bạn muốn tuyển mộ một đội quân, hãy nhấn chuột vào vùng đất của mình và bạn sẽ thấy phần cho bạn lựa chọn loại lính mà bạn muốn có. Hoặc muốn xem đang có bao nhiêu nhà buôn, nhà truyền giáo hay gián điệp có thể sử dụng được, bạn chỉ việc nhìn sang bên phải của màn hình.

Tuy thế, bạn cũng cần tìm hiểu một chút trước khi chơi EU 3. Phần hướng dẫn tuy đã chỉ được những điểm cơ bản, nhưng vẫn chưa đủ. Ví dụ, game không cho biết phải đưa thuyền ra khỏi cảng mới có thể chuyển quân lên, hoặc có chỉ cho bạn cách khai thác thuộc địa nhưng chẳng thèm bật mí cách tận dụng những nhà buôn hay nhà truyền giáo.

Hãy chú ý đến trí thông minh của những đối thủ máy. Nếu như ở các phiên bản trước, các quốc gia này thường có khuynh hướng đi đúng theo lịch sử thật, nghĩa là các cường quốc Anh, Pháp và Tây Ban Nha sẽ cùng tìm đến châu Mỹ, còn các quốc gia Bắc Âu sẽ đấu với nhau để giành quyền bá chủ. Nhưng ở EU 3 thì khác. Lịch sử không lặp lại như thế mà diễn biến theo nhiều tình huống khác nhau, như Venice có thể trở thành bá chủ của châu Mỹ, trong khi Castile thì tiến xuống thành lập đế quốc ở Bắc Phi, còn Áo và Thụy Điển thì tranh nhau lục địa châu Âu. Bạn chẳng thể đoán trước được điều gì nữa, và lúc này có lẽ bạn cần đến sự trợ giúp của các nhà cố vấn đấy.

Giành lấy vinh quang

Như đã nói, EU 3 cho phép người chơi lựa chọn đến 250 quốc gia tồn tại trong lịch sử. Chắc chắn với mỗi quốc gia người chơi sẽ phải tìm cách xây dựng quốc gia của mình nhắm đến những mục tiêu khác nhau. Nếu chọn quốc gia hùng mạnh, mục tiêu sẽ là chinh phục các quốc gia lân cận, làm bá chủ khu vực, thiết lập thương mại với những vùng đất xa xôi hay khai phá thuộc địa. Còn nếu chọn "xuất thân" từ những tiểu quốc, có lẽ sự tồn vong của đất nước chính là ước mơ của bạn.

Dựng nên một quốc gia hùng mạnh là chuyện không hề đơn giản, chí ít là trong EU 3, bởi Paradox quá tham lam khi đưa vào game quá nhiều yếu tố thực. Có quá nhiều thông tin, kèm theo đó là hàng tá công việc cần phải giải quyết: mối quan hệ lân bang; xây dựng, phát triển khoa học kỹ thuật; tuyển mộ quân đội; tìm kiếm những vùng đất mới và chinh phục các thuộc địa xa xôi...

Một điều cần lưu ý là đừng quá mải mê với các hiệp ước hòa bình. Trong EU 3, các quốc gia có thể đề ra những học thuyết chiến tranh của mình, tạo thuận lợi cho việc đào tạo tướng lĩnh. Những quốc gia không quen đánh trận chắc chắn sẽ gặp bất lợi khi phải đối đầu với những đội quân đã dạn dày chinh chiến. Vì vậy, khi đã xây dựng được một nền tảng quốc gia hùng mạnh, việc mở mang lãnh thổ nhắm đến mục tiêu bá chủ là chuyện đương nhiên.

Nếu phải đối mặt với các quốc gia châu Âu, bạn có thể gây ảnh hưởng của mình lên các Hồng Y Giáo Chủ thông qua các cuộc bầu cử Giáo Hoàng để có được sự hậu thuẫn đáng kể từ Tòa Thánh. Còn với các quốc gia theo chế độ quân chủ chuyên chế, thời điểm hoàng đế băng hà là cơ hội để bạn gây chia rẽ nội bộ của vương quốc đó, hoặc áp dụng hình thức kết hôn hoàng tộc để được thừa kế những phần đất đai từ nước khác...

Nhưng dù sao thì cũng không bỏ qua được sức mạnh quân sự. Hệ thống quân đội trong EU 3 được nâng cấp chi tiết hơn rất nhiều so với những người anh em. Bạn có thể chiêu mộ thêm kỵ binh Hussar khét tiếng của Hungary, Dragoon của Pháp, hoặc Longbowmen nổi tiếng của Anh. Mỗi loại quân đều có những đặc trưng khác nhau trên chiến trường, vì vậy phải suy xét thật kỹ trước khi điều động vào trận đánh. Cửa sổ chiến trận phát huy vai trò hỗ trợ thông tin nếu đoàn quân gặp phải địa hình bất lợi, hay đang thiếu tướng chỉ huy... để bạn có thể tiến hoặc lui binh kịp thời.

Chơi để học

Europa Universalis III là một game hay, tuy nhiên, muốn cảm nhận được hết sự tuyệt vời của game thì lại không dễ dàng tí nào. Hơn cả cách chơi, đồ họa hay âm thanh, điều thuyết phục người viết nhất vẫn là phần nội dung với khối kiến thức đồ sộ về lịch sử thế giới. Và chắc bạn cũng vậy, nếu thử chơi Europa Universalis III một lần, vừa chơi vừa học mà.

ĐỨC ANH

Poland
Waves of influence.
After various excursions through Western Europe Stanislaw I Leszczynski [1st] was more determined than ever that extensive westernized reforms had to be implemented in fight the backwardness of the country. Skilled workers and scientists were brought back to Poland in an effort to westernize the nation and make it more modern. The military had to go through extensive reorganizations and so did production and agriculture techniques.
Let us reform!
France
Thursday2,February1694
Main
Buildings
Back
Universität
Cost: 840 Ducats
Buildtime: 60 Months
Population Growth : +1.0%
Government Tech Investment : +5%
The Holy See
Close
Military Leader have Died!
My Stadtholder,
General Cornelis Nassau is Dead!
He is no longer available to us.
OK
GULF OF
PISA
SIEN
SEA

2142
BATTLEFIELD
CHIẾN TRANH KỶ BĂNG HÀ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

CHIẾN TRANH CHO DÙ Ở THỜI ĐIỂM NÀO CŨNG ÁC LIỆT VÀ TÀN KHỐC, ĐỂ LẠI VẾT CẮT HẰN SÂU VÀ NHỨC NHỐI TRONG TÂM HỒN. NẾU CÁC CUỘC CHIẾN THỜI TRUNG CỔ KHỐC LIỆT VỚI CÁC CHIẾN BINH BỊ TỔN THƯƠNG, MẤT MÁT MỘT PHẦN THÂN THỂ, THẬM CHÍ TỬ THƯƠNG BỞI CÁC LOẠI VŨ KHÍ NHƯ ĐAO, KIẾM, CUNG... THÌ TRONG CÁC TRẬN CHIẾN HIỆN ĐẠI, CÁC VŨ KHÍ TỐI TÂN CÓ ĐỘ CHÍNH XÁC CAO VÀ KHẢ NĂNG SÁT THƯƠNG LỚN, MỨC ĐỘ KHỐC LIỆT CÀNG TĂNG LÊN GẤP BỘI.

BATTLEFIELD 2142	
PHÁT HÀNH	EA Game
PHÁT TRIỂN	EA Game
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	17/10/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU Intel 1,7 Ghz, RAM 512 MB, VGA 128MB, hỗ trợ Pixel shader 2.0, HDD 1,8 GB, OS Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU Intel 3 GHz, RAM 1,5 GB, VGA 256MB, hỗ trợ Pixel shader 2.0
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	CPU Intel E6300, RAM 1GB, VGA ATI Radeon X1600, Mainboard Asus P5W DH Deluxe

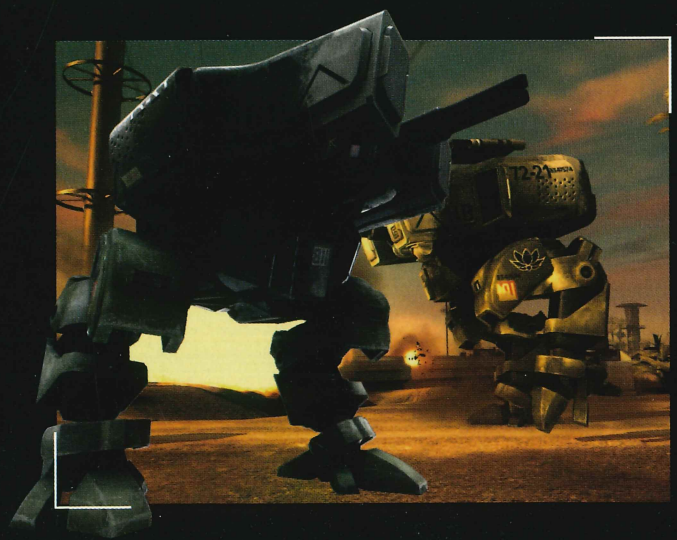
NHẬT KÝ CỦA LEO SHADOW

Năm 2142, một năm đáng nhớ trong đời lính của tôi, nó đánh dấu một kỷ nguyên mới, kỷ nguyên Băng Hà - cả hành tinh hầu như bị băng giá bao phủ. Khủng hoảng diễn ra khắp nơi, thế giới hỗn loạn hơn bao giờ hết. Thực phẩm trở nên khan hiếm và rất nhiều người chết cóng. Có thể nói một câu hơi tàn nhẫn "người sống thì ít, kẻ chết thì nhiều". Mọi tài nguyên đều trở nên khan hiếm và... chiến tranh là không thể tránh khỏi. Trên toàn cầu bây giờ, chỉ có hai lực lượng mạnh nhất đang chi phối hầu hết mọi hoạt động của nhân loại. Một là chúng tôi, thuộc khối liên minh châu Âu (European Union), còn phe kia là liên minh châu Á (PAC-Pan Asian Coalition). Cuối cùng thì xung đột cũng diễn ra giữa hai phía và chúng tôi bước vào cuộc chiến sinh tử.

Biệt danh của tôi là Leo Shadow, mọi người trong đội thường gọi thân mật là Leo. Ở đây, trong khu căn cứ tuyệt mật này, mọi người đều gọi nhau bằng biệt danh và không được phép hỏi tên thật của nhau, vì điều đó rất nguy hiểm không chỉ cho tính mạng của chúng tôi mà còn cho cả gia đình. Chúng tôi là những người lính "lỳ" nhất, được huấn luyện đặc biệt khắc nghiệt với sự hỗ trợ của các trang thiết bị hiện đại nhất. Nơi chúng tôi ở và nhiệm vụ thực thi đều thuộc hàng tuyệt mật - chúng tôi là những con át chủ bài trong các cuộc chiến.

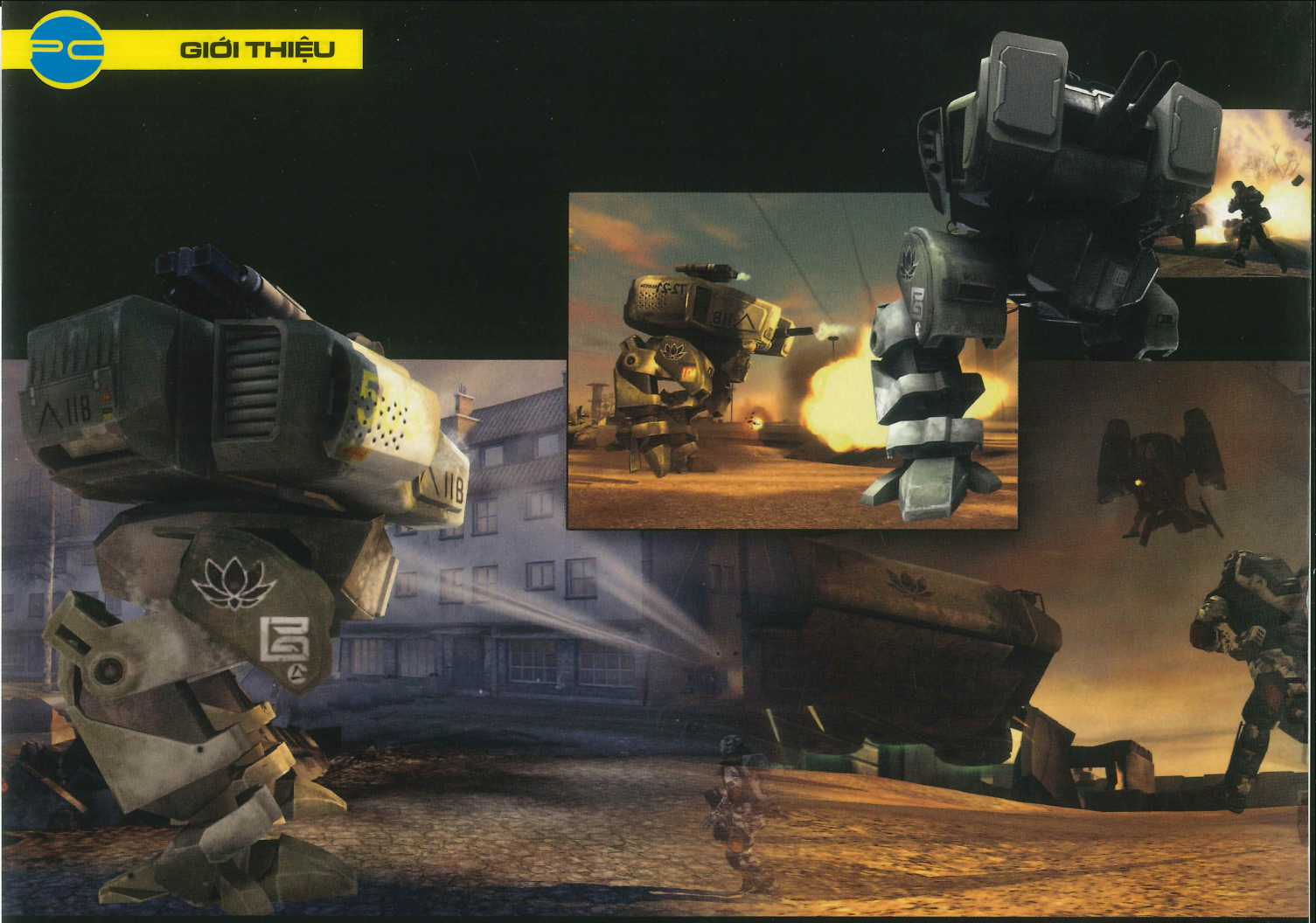
CHIẾN TRƯỜNG BELGRADE

Tuy đã nghe tiếng quân đội PAC về tính thiện chiến và quân số áp đảo nhưng phải đến khi chạm mặt tại chiến trường Belgrade... Tôi còn nhớ rất rõ vào tháng 3 năm 2140, chúng tôi được triệu tập khẩn cấp và đưa lên những chiếc chuyên cơ bay suốt ngày đêm mà không được biết mình đi đâu và làm gì! Nhìn hướng bay chúng tôi cũng đoán được phần nào. Vâng, đó chính là Belgrade, nơi đang giao tranh ác liệt giữa quân EU và quân PAC. Tháng 2 năm 2140, quân đoàn X và II của PAC đã được lệnh càn quét từ Serbia trở xuống và vây hãm quân đoàn 9 của chúng tôi tại Belgrade. Quân đoàn 9 lâm vào tình trạng cực kỳ nguy khốn, gần như tuyệt vọng nhưng vẫn đang cố thủ và trụ được nhờ sự chỉ huy tài tình của tướng Emil Nikoli. Đến ngày 1 tháng 3, quân tăng cường của PAC đến từ hướng bắc và tổng tấn công theo thế gọng kìm với sự trợ chiến của "cỗ máy giết người" T-39 Bogatyr Battle Walker, một loại robot 2 chân do người điều khiển có hỏa lực đủ thổi bay cả sư đoàn. Trong tình thế đó, quân đoàn 9 dù kiên cường đến mấy cũng khó lòng chống đỡ nổi, thế là họ cử chúng tôi đến giải vây. Không ai nói ra nhưng chúng tôi đều biết rõ tình hình và gần như chắc chắn để toàn mạng trở về là điều vô vọng... Đầu óc tôi lúc này rất trống trải, không hiểu sao trước một trận đánh lớn và nguy hiểm như thế mà tôi lại trở nên dửng dưng đến vậy? Có thể do biết không còn đường lui và chỉ có một con đường để sống sót là chiến thắng nên tâm trạng tôi mới dửng dưng và trống vắng đến vậy. Cuối cùng thì điều gì đến cũng phải đến...



CUỘC ĐỔ BỘ ÊM THẤM

Khoảng 17g ngày 2 tháng 3 máy bay hạ cánh, 8 người chúng tôi đổ bộ xuống Playground, cứ điểm cuối cùng của quân đoàn 9 và được chia làm 3 nhóm biệt kích nhỏ: Alpha, Bravo và Charlie. Nhóm Alpha gồm M. Fritze: công binh (Engineer), C. Wahlfors: đột kích (Assault) và tôi L.Shadow: lính yểm trợ (Support). Nhận lệnh từ chỉ huy chiến trường, Alpha và Bravo chia 2 ngả tấn công 2 cứ điểm quan trọng là khu tượng đài (Statue) và khu Tháp Com (Com Tower), còn Charlie sẽ yểm trợ giữ chân quân PAC từ khu vực đổ nát (Ruin) tiếp viện. Từ đó chúng tôi sẽ tập hợp 3 nhóm đánh chiếm khu vực đổ nát và cố thủ tại đó. Việc đánh bật quân PAC là không tưởng, vì thế nhiệm vụ của chúng tôi chỉ cần cố thủ tại khu đổ nát, bảo vệ quân đoàn 9 phía sau và làm tiêu hao lực lượng của PAC càng nhiều càng tốt. Nếu quân PAC thấy khó mà rút lui là chúng tôi đã hoàn thành nhiệm vụ của mình. Kế hoạch là vậy nhưng thực hiện được là điều không dễ dàng chút nào vì quân PAC cũng rất lão luyện trên chiến trường và lực lượng đông hơn rất nhiều. Sau mệnh lệnh: "Hành động!" dứt khoát của chỉ huy, chúng tôi chia nhau tiến quân theo 3 ngả, hết sức cẩn trọng và yên lặng. Theo bản đồ chiến trường chụp từ vệ tinh cho thấy, nhóm Alpha may mắn hơn nhóm Bravo vì điểm tấn công là một khu vực tượng đài chỉ có hai ngõ ra vào nên rất dễ cố thủ nếu chiếm được.



Bravo phải đánh chiếm một khu vực lô cốt nằm giữa tứ bề toàn là rừng cây rậm rạp, rất dễ bị tấn công và có thể làm mồi cho lính bắn tỉa bất cứ lúc nào.

CHIẾN THUẬT TẬP KÍCH

Vừa di chuyển, tôi vừa cố hình dung lại các vị trí trọng điểm trên bản đồ do chỉ huy đưa ra lúc hướng dẫn tấn công và nhất là nhiệm vụ phải tìm vị trí thích hợp để vừa yểm trợ đồng đội, đánh lạc hướng đối phương, áp sát mục tiêu và bảo toàn lực lượng. Cả đội di chuyển thận trọng lên dốc cầu với tâm trạng vô cùng hồi hộp, vì ngay trên dốc, bên trái là khu vực tượng đài. Mọi vật xung quanh vẫn im lìm, có vẻ quân PAC chưa hề biết gì về sự có mặt của chúng tôi, một khởi đầu khá thuận lợi. Tôi ra lệnh cho cả nhóm dừng lại và canh phòng, còn tôi vác cây súng máy đặt đúng vị trí có thể quan sát được cửa ra vào chính của khu tượng đài rồi ra đấu cho đồng đội áp sát cửa và quan sát. Thật bất ngờ, không hề có tên PAC nào trong khu vực này, thế là chúng tôi thật thuận lợi chiếm khu vực tượng đài. Trong khi M. Fritze báo cáo tình hình cho chỉ huy, chúng tôi tản ra xung quanh, cẩn thận truy tìm. Không có một ai, một sự im ắng đáng ngờ và đáng ngại... Có cái gì đó không đúng! M. Fritze thông báo bên phía Bravo cũng chiếm điểm thuận lợi như chúng tôi. Không nghi ngờ gì nữa, quân PAC đang chờ chúng tôi tại khu vực đổ nát, điểm then chốt trong bản đồ chiến thuật. Lệnh mới của chỉ huy yêu cầu tất cả hội quân ở khu vực đổ nát càng nhanh càng tốt. Có vẻ chúng ta sắp có "bữa tiệc lớn" ở đó, tôi bảo với các đồng đội và đưa đội hình gấp rút tiến về khu vực hội quân...

ĐIỂM CHẾT

Đúng 22 giờ 25 phút, chúng tôi có mặt ở điểm hội quân, 2 phút sau cả hai nhóm còn lại cũng lục đục đến. Alpha bảo vệ vòng ngoài, Bravo yểm trợ Charlie chiếm điểm. Sau một vài tiếng súng rời rạc, Charlie báo cáo đã chiếm được điểm nhưng lại để quân PAC kịp báo động. Trời ạ! Tôi lập tức truyền lệnh mọi người vào vị trí cố thủ và chờ quân PAC. Với vai trò hỗ trợ, tôi phải cung cấp đầy đủ đạn dược cho đồng đội nhưng vẫn có nhiệm vụ riêng. Sau khi đặt 1 thùng đạn cho mọi người, tôi phải tìm vị trí thích hợp nhất để đặt cây súng máy để có thể "phủ đầu" đối thủ, tạo điều kiện cho đồng đội hạ quân PAC càng nhiều càng tốt – vị trí đối diện đường tiến quân chính của quân PAC. Nhóm Bravo cũng vừa triển khai xong, bên cạnh tôi lúc này là tay súng máy P. Sandberg của Bravo.

Khoảng 3 phút sau, chúng tôi bắt đầu nghe tiếng chân rầm rập của quân PAC, tiếng quát tháo của chỉ huy của đối phương, tay tôi bắt đầu có cảm giác tê tê, ngón tay bóp cò và toàn thân nóng bừng, căng cứng. Và rồi từ xa quân PAC đông vô số kể tiến đến. Căng thẳng chờ chúng vào điểm chết - nơi chúng tôi có thể hợp bắn từ nhiều phía! "Bắn", tôi gào to và bóp cò, cây súng máy gầm lên theo nhịp lia ngang của tôi, đồng thời từ 2 bên trái, phải các loạt khác cùng đồng thanh nổ vang. Toán PAC đầu tiên thiệt mạng gần hết, chúng hoàn toàn bất ngờ.

ĐIỂM TỰA VỮNG CHẮC

Chỉ kịp thở hắt và thay đạn xong thì cả tràng đạn liên tu bất tận bay về phía tôi, quân PAC lại hò reo tấn công và rồi mặt đất rung chuyển theo từng nhịp như thể một

CHỦNG LOẠI QUÂN

RECON: Được trang bị súng bắn tỉa, súng lục và dao; có khả năng vô hiệu hóa mìn sát thương cá nhân (claymore) và có thể nâng cấp lên súng bắn tỉa Zeller H, trang bị thêm mìn C4.

ASSAULT: Quân tiên phong chuyên đi trước mở đường, vũ khí gồm súng lục, tiểu liên, dao găm và túi cứu thương; có thể nâng cấp lên tiểu liên Baur H-AR hay Voss L-AR, trang bị thêm ống phóng shotgun hay rocket; nâng cấp túi cứu thương hoặc lựu đạn khói.

ENGINEER: Chuyên sửa chữa máy móc, trang thiết bị cho đồng đội. Engineer được trang bị súng phóng rocket chống thiết giáp hoặc xe chuyên dụng, tiểu liên và dao găm; còn có khả năng đặt và vô hiệu hóa các loại mìn, đặc biệt là loại EMP; có thể nâng cấp khả năng sử dụng hỏa tiễn đất đối không SAAW 86, súng phá giáp Pilum HAVR.

SUPPORT: Chủng quân cuối cùng, có nhiệm vụ hỗ trợ đồng đội; được trang bị đại liên hạng nhẹ, súng lục, dao găm và thùng đạn; có thể nâng cấp để sử dụng lựu đạn EMP, khiên năng lượng (deployable energy shield), tăng số lượng đạn mang theo.

con khủng long đang tiến bước... "Thôi hỏng rồi" – đó là con rôbốt T-39 khổng lồ, nỗi kinh hoàng của bất kỳ người lính nào. Ngay lập tức, cánh phải của tôi vang lên tiếng gào thét của đồng đội kêu cứu vì trúng đạn. Nếu quân PAC được sự hỗ trợ của con rôbốt này thì chúng tôi sẽ "tiêu" hết. Phải có cách nào chứ? Tôi chợt nhớ bên phải mình có khẩu pháo đủ sức bắn hạ T-39 sau vài loạt đạn, nhưng khuyết điểm của cỗ pháo là nạp đạn quá lâu - không chừng chỉ mới bắn được 1 phát là tôi đã tan xác cùng pháo trước hỏa lực của con rôbốt này. Lập tức trao đổi kế hoạch tác chiến với P. Sandberg và để chắc ăn, tôi còn gọi bộ đàm nhờ đồng đội ở cánh trái thu hút sự chú ý của con rôbốt rồi nhanh chóng vào bên trong khẩu pháo. T-39 đang lù lù tiến đến và không ngớt nã đạn về phía trái của tôi. "Bùm", nó ăn phát pháo đầu tiên, hơi lắc lư và cảnh giác quay đầu về phía tôi. Đúng kế hoạch, P. Sandberg từ bên hông đã kịp cho nó một rocket điện làm toàn thân nó tê liệt, pháo đã nạp xong đạn và "ầm" T-39 đã đổ ập khi ăn quả pháo thứ 2. Tôi lập tức trở về vị trí cũ với súng máy, 2 phút sau P. Sandberg cũng quay lại phối hợp với tôi bắn rất "rát", quân PAC đổ gục hay lẩn tránh sau những bức tường, xác xe. Không còn T-39, quân PAC trở nên yếu thế hẳn trước 2 khẩu đại liên liên tục "khạc" đạn của chúng tôi và chỉ còn cách bắn, ném lựu đạn "mù". Hai cánh của quân tôi thừa thắng xông lên và tiêu diệt nốt những tên đang trốn. Chúng tôi cố thủ tại điểm này suốt 1 tuần đủ để máy bay chuyển thương, đổ quân tiếp viện. Các đợt tấn công của PAC vơi dần và cuối cùng PAC rút quân, chuyển hướng sang trung tâm châu Âu – Berlin.

SAU CUỘC CHIẾN

Sau trận chiến lịch sử này, đội đặc nhiệm của chúng tôi còn tham gia các trận đánh khác không kém phần hiểm nguy như Berlin, kênh đào Suez, Verdun, vùng đất Cerbere. Đồng đội của tôi mất dần. Có lẽ sự may mắn và cẩn trọng đã giúp tôi sống sót. Những đồng đội mới nhìn tôi háo hức và ngưỡng mộ nhưng bản thân tôi đã rất ngao ngán chiến tranh. Có lẽ thấy tôi có thể vượt qua các trận chiến toàn mạng, nên sau này các vị tướng luôn muốn tôi làm huấn luyện viên cho tân binh. Thế là tôi được rút khỏi cuộc chiến đẫm máu này. Đến sau này, khi nhắc đến cuộc chiến 2142, mọi người đều phải rùng mình. Tôi lại nhớ đến các đồng đội đã ngã xuống và những kỷ niệm đau buồn, tàn khốc của cuộc chiến.

NHỮNG THẾ MẠNH

Điều đầu tiên về Battlefield 2142 cần nhắc đến là game được thiết kế ưu tiên cho phần chơi qua mạng, nên chiến trường khá rộng lớn và có sự tham gia của nhiều người. Game cho phép tối đa 64 người tham gia chiến đấu cùng lúc trong 2 phe. Tất nhiên, bạn vẫn có

thể chơi đơn trên 5 bản đồ chính của game với cách chơi truyền thống là chiếm điểm chiến lược (biểu hiện qua các cột cờ). Mỗi bên trung bình có 8 quân, người chơi được quyền chọn bất kỳ bên nào; đồng đội và đối thủ của bạn tất nhiên là do máy kiểm soát. Nếu bên nào chiếm được nhiều điểm nhất sau một khoảng thời gian hay chiếm được tất cả các điểm có trên bản đồ sẽ thắng. Chiến trường Battlefield 2142 cho phép người chơi tương tác khá cao với các thiết bị chiến tranh trong tương lai như: FAV (Fast Attack Vehicle), APC (Assault Personnel Carrier), Tank,

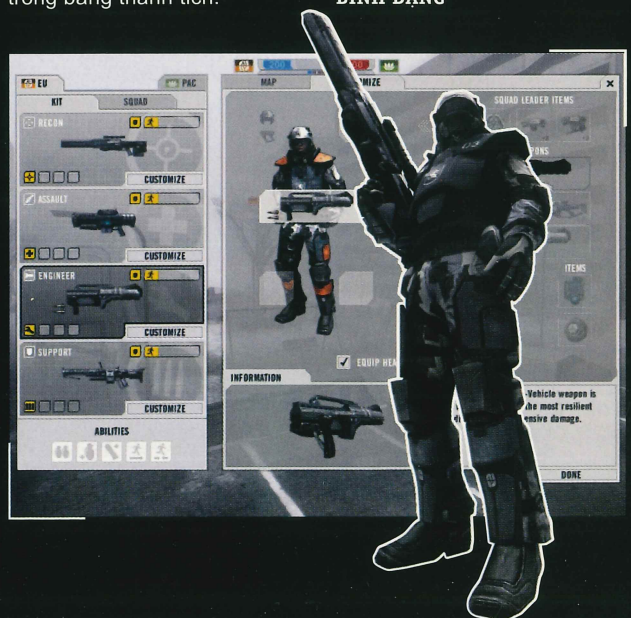
Battlewalker, Gunship, Air Transport... Quân lính trong game được chia thành 4 binh chủng với trang bị khí tài và những ưu điểm chiến đấu khác nhau. Ngoài ra, thành tích của mỗi nhân vật trong quá trình chiến đấu đều được lưu lại và nếu đạt mức do máy quy định, các nhân vật đó sẽ được quyền nâng cấp các tính năng mới. Có hơn 40 tính năng để người chơi có thể nâng cấp và gồm rất nhiều trang thiết bị, thay đổi thứ hạng (class), nâng cấp nhóm và rất nhiều thứ khác nữa. Ngoài cách chơi truyền thống của Battlefield là chiếm và giữ điểm (Conquest), mục chơi mạng còn cho phép người chơi tham gia thể loại mới là Titan. Cách chơi này đòi hỏi 2 phe tham chiến phải phá hủy, tiêu diệt toàn bộ đối phương, bao gồm cả căn cứ cất giấu các chiến đấu cơ quan trọng, được bảo vệ vững chắc bởi tấm chắn năng lượng. Ngoài ra, khi tham gia các chiến trường trực tuyến, tất cả thành tích của người chơi sẽ được máy chủ theo dõi và liên tục thống kê các số liệu trong bảng thành tích.

Dòng game Battlefield từ trước đến nay vẫn luôn dẫn đầu trong việc thể hiện hình ảnh và âm thanh, hơn thế nữa có thể nói Battlefield là thước đo chuẩn cho các loại card đồ họa hiện hành. Trong phiên bản Battlefield 2142 này người chơi sẽ được tham chiến ở các mặt trận phủ toàn tuyết trắng, chính nền tuyết trắng này đã góp phần không nhỏ giúp các hiệu ứng cháy-nổ, các trận mưa pháo kích... làm chiến trường trở nên sống động hơn bao giờ hết. Âm thanh cũng đóng góp rất nhiều cho sự thành công của game, tiếng gào thét của quân lính, tiếng rít của chiến đấu cơ, tiếng đạn liên hồi và đặc biệt nhất là tiếng bước chân rầm rập rung chuyển cả khu vực của T-39 rất ấn tượng.

LỜI KẾT

Battlefield 2142 là chiến trường của thế kỷ 22 vô cùng khắc nghiệt và tàn bạo. Các chiến binh khi ra trận cần tập trung cao độ, chấp hành đúng mệnh lệnh, chiến thuật của cấp trên và tuyệt đối... không được phạm một sai lầm nào! Nếu không, bạn sẽ phải trả giá bằng chính sinh mạng của mình và hơn thế nữa là sinh mạng của đồng đội. Toàn bộ chiến dịch vì thế có thể phải phá sản.

BÌNH ĐẶNG



CYBER GENERATION

- Bạn có một cửa hàng và muốn bán game có bản quyền?
- Bạn là chủ của phòng game và chắc chắn mong muốn khách hàng của mình có thể chơi Online được với chất lượng tốt nhất và khám phá thêm những game mới nhất?

Cyber Generation sẽ giúp bạn điều đó!

Hãy liên lạc với chúng tôi:
Cyber Generation Co.,Ltd
766/1G Sư Vạn Hạnh, P12, Q10, TPHCM
Tel : 08.8624652 Fax : 2649277
Email : info@cyberg.vn

ARTHUR
và những người bạn tí hon

Nhẹ nhàng và đậm tính giáo dục, cuộc phiêu lưu của Arthur trong thế giới Minimoys giúp bạn tìm lại cảm giác của những năm tháng trẻ thơ hồn nhiên, trong sáng. Nào, hãy cùng nhau mở "quyển sách" Arthur and the Invisibles (Aatl).

ARTHUR AND THE INVISIBLES

PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Etranges Libellules
THỂ LOẠI	Hành động phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	12/1/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1GHz hoặc tương đương, RAM 256MB, VGA 64MB (hỗ trợ T&L), HDD 8GB, OS Windows 2000/XP

Thế giới Minimoys

Arthur vừa tròn 10 tuổi. Cậu sống với bà nội trong một ngôi nhà nhỏ. Mỗi tối, qua lời kể của bà, cậu chìm vào giấc ngủ với câu chuyện về thế giới Minimoys của những người tí hon. Nơi đó còn ẩn chứa kho báu của ông nội Arthur, người đã mất tích cách đây nhiều năm. Cuộc sống của hai bà cháu khá yên bình, cho đến khi có một tay kinh doanh bất động sản muốn lấy mảnh đất của họ để bù vào khoản nợ mà ông nội của Arthur đã vay trước khi mất tích. Hắn ra hạn cho hai bà cháu phải thanh toán món nợ này trong vòng 48 giờ. Cái khó ló cái khôn. Bỗng Arthur nhớ đến câu chuyện mà bà vẫn hay kể. Và khi lục lọi trong gian đồ cũ, cậu đã tìm được lời chỉ dẫn của ông mình về thế giới những người tí hon. Thế là chuyến phiêu lưu truy tìm kho báu bắt đầu từ đây...

Nhiệm vụ nhân đôi

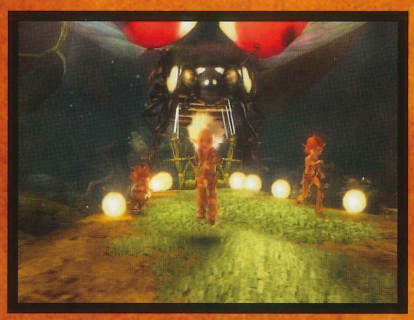
Đến với Minimoys, cơ thể Arthur bị thu nhỏ lại. Cảnh vật kỳ lạ và đầy màu sắc hiện lên trước mắt cậu: những ngôi nhà nhỏ xinh dựa vào thân cây tựa như cây nấm hồng xinh xắn, những loài hoa to lớn thi nhau khoe sắc... Bầu trời trong xanh, thi thoảng lại có vài cánh hoa bồ công anh bay lửng lơ trong gió. Tất cả như đang chìm trong ánh ban mai buổi sáng sớm. Arthur còn gặp những loài vật hết sức đặc trưng của Minimoys: sâu Zeleeft – có tuổi thọ hơn nghìn năm, được coi như chiếc thang máy tí hon; hay sinh vật nhỏ bé được gọi là Mul-muls – tròn vo với lông tơ ống ả và hai cánh bé tí. Rồi những loài côn trùng mà khi nhìn dưới con mắt của người tí hon, trông chúng thật to lớn và đầy màu sắc.

Vẻ đẹp của thiên nhiên không che giấu được ác mộng. Sự tồn vong của vương quốc Minimoys đang bị bọn quái vật uy hiếp. Tại đây, Arthur gặp hai người bạn mới là công chúa Selenia và cậu em béo lùn nhút nhát của cô – Betameche. Và Arthur có đến hai nhiệm vụ phải hoàn thành: vừa truy lùng kho báu của Arthur, vừa tìm cách cứu vương quốc Minimoys.

Cuộc phiêu lưu của những người bạn

Ngay từ lúc tham gia vào cuộc phiêu lưu của Arthur, bạn có thể nhận thấy yếu tố đồng đội luôn luôn được đề cao. Mọi câu đố, mọi hành động đều cần đến sự có mặt của cả 3 thành viên. Mỗi nhân vật đều có một kỹ năng riêng, bổ trợ cho nhau. Nếu Arthur có tài nhảo lộn, đu dây và leo trèo như một diễn viên xiếc thực thụ, thì Selenia luôn hoàn thành xuất sắc các nhiệm vụ yêu cầu cắt xén dám cây gai hoặc đánh bại những tên lính muỗi. Thế còn Betameche thì sao? "Hoàng tử béo" này lại là nhân vật chính trong những lúc cần người nhỏ bé để chui vào trong hốc cây, hốc đá chẳng hạn. Ngoài ra cậu ta còn là chủ sở hữu của nhiều vật dụng hữu ích giúp tìm ra những kho báu ẩn giấu trong thế giới Minimoys.

Các thử thách trong game rất đa dạng và thú vị nhưng không quá khó. Chỉ cần chịu khó quan sát, có một chút kiên nhẫn và luôn đề cao tinh đồng đội là những người bạn nhỏ có thể vượt qua một cách dễ dàng. Có lúc, nhóm Arthur



GIỚI THIỆU NHÂN VẬT

[ARTHUR] nhân vật chính của game, do thiếu sự quan tâm của cha mẹ nên cậu sống với bà nội. Khi bước chân vào thế giới Minimoys, cậu gặp công chúa Selenia.

[SELENIA] cô công chúa của vương quốc Minimoys mang sứ mệnh giải cứu vương quốc. Luôn che đậy cảm xúc của mình, cô làm tất cả để xứng đáng với vị trí một công chúa. Một điều thú vị là "cô" công chúa này đã... hơn 900 tuổi!

[BETAMECHE] em của Selenia. Do bản tính nhút nhát nên Betameche thường là thành viên cần được giúp đỡ nhiều nhất. Tuy thế, với túi đồ chơi lỉnh kỉnh, Betameche là nhân tố làm nên nhiều điều bất ngờ.

[M] không ai biết rõ hắn, nhưng có một điều chắc chắn: M chính là kẻ gây ra nỗi kinh hoàng cho vương quốc Minimoys.

phải di chuyển những viên đá nặng để lắp hình; lúc khác lại chuyền cho nhau quả bóng để hợp sức đánh bại một tên lính. Hấp dẫn hơn nữa là khi Arthur lái "máy bay muỗi" diệt địch, giải cứu Betameche. Rồi pha lái xe tốc độ thoát khỏi ống cống đang sắp ngập nước đậm chất hành động... Đan xen là những trò nho nhỏ (mini game) yêu cầu người chơi phải thao tác nhanh các nút điều khiển. Cũng cần lưu ý, do game được phát triển đa hệ máy nên việc điều khiển sẽ dễ dàng hơn nếu người chơi được trang bị gamepad.

Việc dễ vượt qua các chướng ngại có làm giảm độ khó của game, nhưng mặt khác, nó lại đẩy tính nhẹ nhàng, thư giãn lên cao. Còn gì thú vị hơn khi thấy những pha đu dây, trèo tường của Arthur "y chang" chàng hoàng tử Ba Tư của dòng game Prince of Persia, hay cảnh rú ga trong màn lái xe khiến bạn hồi tưởng lại những giây phút tăng tốc thú vị trong Need for Speed.

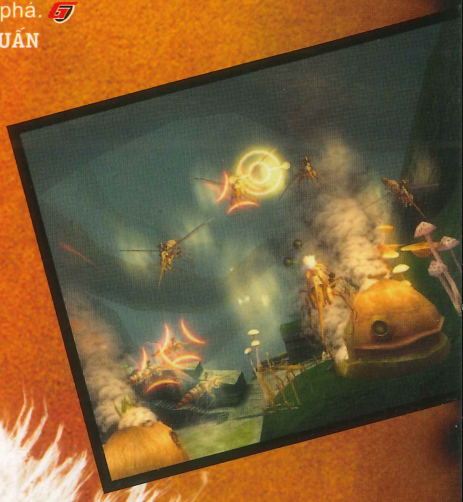
Bên cạnh nhiệm vụ chính là đi tìm kho báu, Arthur có cơ hội tham gia giải cứu Mul-muls – những sinh vật bé nhỏ trong Minimoys. Số lượng Mul-muls nằm rải rác khắp màn chơi, nếu giải thoát hết, người chơi sẽ mở được những bí mật thú vị về game (bao gồm vô số cảnh phim hậu kì, những đoạn giới thiệu về gốc gác các sinh vật trong game... – tất cả được xem trong mục Extra)

Thế giới Minimoys dưới con mắt cậu bé Arthur thật ấn tượng, toát lên sự trong trẻo và tươi tắn rất trẻ thơ. Với những đòi hỏi về cấu hình ở mức thấp, phần đồ họa trong Aatl được xem là thành công. Về cơ bản, phần âm thanh cũng hoàn thành tốt vai trò của mình với các bản nhạc nền có tiết tấu nhẹ nhàng rất phù hợp với nội dung. Khâu lồng tiếng cũng thể hiện rõ tính cách của từng nhân vật.

Bắt đầu cuộc chơi thôi

Trải qua 15 màn chơi nhẹ nhàng, thú vị, liệu cậu bé Arthur và nhóm bạn nhỏ có tìm ra kho báu, cứu được thế giới Minimoys hay không? Phần cuối của câu chuyện xin dành cho người chơi – những em nhỏ và bạn – cùng bắt tay khám phá.

LƯU TUẤN



ƯU
- Đồ họa đẹp, màu sắc
- Cách chơi nhẹ nhàng
- Tính giáo dục cao

KHUYẾT
- AI của máy hơi kém

GAME-PHIM-TÁC PHẨM

Arthur and the Invisibles là được xem là game "ăn theo" bộ phim hoạt hình cùng tên. Cả hai được sản xuất dựa theo một bộ sách phổ biến cho thiếu nhi của Pháp. Phiên bản tiếng Anh được lấy tên là Arthur and the Invisibles, còn phiên bản gốc có tên Arthur and the Minimoys.

Bộ phim là sự kết hợp giữa cảnh hành động của người thật với những đoạn phim hoạt hình. Đây cũng là sự thử nghiệm đầu tiên trong lĩnh vực phim hoạt hình của đạo diễn Luc Besson (vốn nổi tiếng với bộ phim "The Fifth Element"). Phim có sự tham gia lồng tiếng của nhiều ngôi sao như Madonna – công chúa Selenia, Robert de Niro - Vua...

NHỮNG CUỘC PHIÊU LƯU CỦA SAM & MAX

Tuy mỗi phần có một nội dung riêng, nhưng nếu kết hợp lại thì đó là một câu chuyện lớn có kết cấu chặt chẽ. Sự hài hước trong Sam & Max xuất phát từ những câu nói hóm hỉnh, dí dỏm, một số từ lóng trong các đoạn hội thoại, những câu nói có âm điệu ngắn ẩn chứa nhiều cảm xúc.

CULTURE SHOCK - CÚ SỐC VĂN HÓA

Sam & Max Episode 1: Culture Shock là phần đầu tiên trong một chuỗi gồm 6 phần được phát hành liên tục về 2 nhân vật Sam và Max.

Khu vực Straight bắt đầu lan tràn một "mốt" kì lạ, khiến mọi người thay đổi cách cư xử và giao tiếp, tạo nên một cú sốc về văn hóa. Tất cả bắt đầu từ khi có "Eye-Bo", 1 cuộn băng chứa chương trình luyện tập liên quan tới mắt, mà đằng sau nó là Soda Poppers. Sam và Max bắt đầu mở cuộc điều tra về vấn đề này. Liệu có phải người dân ở đây đang bị thôi miên chăng?

Do thời lượng chơi Culture Shock tương đối ngắn nên số lượng câu đố không nhiều và khá đơn giản, bạn chỉ cần lưu ý đến sự kết hợp đồ vật, cũng như mối liên quan giữa các câu đố với mạch truyện là có thể giải đáp mọi thứ rõ ràng. Khả năng chuyển đổi giữa Sam và Max cũng sẽ giúp bạn rất nhiều trong việc điều tra hay giải câu đố.

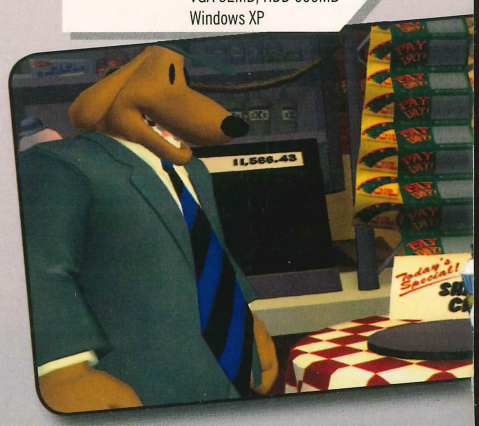
Các nhân vật trong game đều được dựng bằng 3D và mang nhiều yếu tố hoạt hình. Kết hợp những yếu tố thực và không thực một cách hài hòa, những nhân vật có cá tính được thể hiện thông qua những đặc điểm được phóng đại lên như chiếc đầu siêu lớn của Soda Poppers, 2 chiếc răng cửa của Jimmy. Giao diện cũng được thiết kế đơn giản, màu sắc trong game tươi tắn. Những mô tả về một căn phòng đều được chú ý tới từng chi tiết như lỗ đạn trên tường, cá vàng bơi trong bể, bức ảnh treo tường. Hiệu ứng âm thanh khá đạt với những tiếng ồn ào lưu thông xe cộ, tiếng bước chân, tiếng mở cửa... kết hợp với những bản nhạc Jazz làm nền, rất phù hợp với bối cảnh của game, mang lại cho bạn sự thảnh thơi, thư giãn. Sam & Max Episode 1: Culture Shock không quá dài, vì bạn chỉ mất 15 phút để làm quen và khoảng 2-3 giờ để hoàn tất. Quan trọng hơn, điều mà bạn cảm nhận được là tính hài hước luôn luôn có ở khắp mọi nơi.

SITUATION: COMEDY - HÀI KỊCH LÊN NGÔI

Sam & Max – Situation: Comedy là phần 2 trong loạt game dài hơi Sam & Max của Telltale Games. Vẫn giữ mô-típ cũ vui nhộn và hài hước trong từng chi tiết, cuộc phiêu lưu mới của hai chàng thám tử "chó và thỏ" thật sự

SAM & MAX EPISODE 1 CULTURE SHOCK

PHÁT HÀNH	Telltale Games
PHÁT TRIỂN	Telltale Games
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	05/01/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	PIII 1,5GHz, RAM 256MB, VGA 32MB, HDD 600MB Windows XP



mang đến những giây phút giải trí thoải mái.

Situation: Comedy mở đầu bằng một cảnh "đấu súng" đúng kiểu "Sam & Max" tại văn phòng của họ. "Reng... reng... reng" chuông điện thoại từng hồi vang lên và thế là chuyến phiêu lưu của chú chó thám tử Sam cùng cộng sự thân thiết Max bắt đầu. Mục tiêu của cuộc điều tra chính là người dẫn chương trình Myra, một người lập dị và kỳ quặc, đã bắt cóc những khán giả trong chương trình của mình, chương trình Myra! Để làm được điều này, đầu tiên Sam và Max phải "thâm nhập" vào chương trình của Myra, nhưng đó không phải là một vấn đề đơn giản. Và cuộc hành trình của Sam và Max xoay quanh việc tìm kiếm sự "nổi tiếng và danh vọng" – những điều kiện cần thiết để tham dự chương trình Myra! Sam & Max – Situation: Comedy lần này xoay quanh "cuộc hành trình" tham dự các chương trình game show truyền hình cười ra nước mắt của họ. Thực ra, khi chơi Situation: Comedy bạn sẽ cảm giác "ngờ ngợ", quen thuộc của các game show truyền hình nổi tiếng của Mỹ như chương trình Myra! "na ná" như talk show nổi tiếng Oprah, hay "trò chơi tri thức" của Sam trong "Who's Nerver Going To Be A Millionaire" gần giống với "Who's Want To Be A Millionaire" và đặc biệt là màn trình diễn "độc đáo" của Sam trong "Embarrassing Idol" được nhại theo một trong những chương trình "reality TV" nổi tiếng nhất "American Idol". Tất cả hình ảnh phía sau cánh gà của các show truyền hình nổi tiếng sẽ được tái hiện lại một cách hài hước và châm biếm dưới góc nhìn của nhà sản xuất Telltale Games.

Với sự trở lại lần này, Sam & Max đã dần trở thành một món ăn tinh thần lành mạnh cho thần dân của các trò chơi phiêu lưu theo dạng "rê và click". Tuy so với phiên bản trước Culture Shock thì Situation: Comedy ngắn hơn một chút, bạn chỉ cần tiêu tốn từ 60 đến 90 phút để đi suốt trò chơi từ đầu chí cuối. Nhưng ngược lại, lời thoại và câu truyện trong game lại thú vị và sắc sảo hơn rất nhiều. Nếu như bạn chưa từng chơi thử phần một của Sam & Max thì bạn vẫn có thể bắt đầu cuộc phiêu lưu mới của Sam và Max trong phần hai này mà không cảm thấy mình đã bỏ lỡ bất cứ điều gì. Khác hẳn với phần 1, các bài toán đố trong phần 2 này tỏ ra khá phức tạp và phong phú hơn nhiều. Tuy nhiên các trò đố mẹo này cũng hết sức dí dỏm và vui nhộn, chẳng hạn các bạn sẽ phải vắt óc ra để suy nghĩ cách làm sao giấu được một con bò? Hoặc đại loại như tìm đâu ra một bức tranh vẽ người ngoài hành tinh? Thế bạn có biết cách thức để nướng một cái bánh không? Nếu có thì thật may mắn vì Sam và Max trong game cũng đang rất cần biết điều này. Và nếu bạn cảm thấy đây là một trò chơi thú vị thì tại sao không thử du hành vào cuộc phiêu lưu đầu tiên của Sam và Max để hưởng trọn những "tinh tiết độc đáo" mà hai chàng thám tử này mang đến cho bạn và đón chờ các phần tiếp theo của Sam & Max.

Những lời thoại vui nhộn, cuộc rượt đuổi lũ chuột nhắt trộm cắp Skinbodies, đặc biệt nhất là những pha trình diễn hài hước của Sam và Max cũng đủ để cho Sam & Max – Situation: Comedy góp mặt trong bộ sưu tập game của bạn.

LIÊN HOA - NHƯỢC LAN

Ưu:
- Hội thoại hài hước, lồng tiếng tốt.
- Thể hiện tốt tính cách của nhân vật.

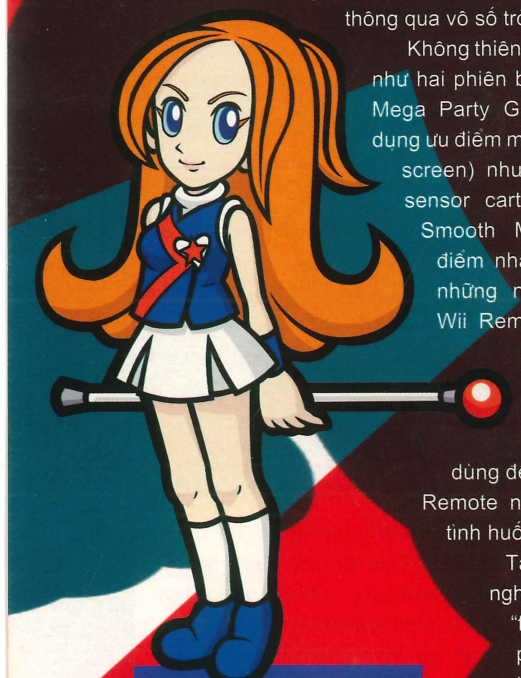
KHUYẾT:
- Câu đố dễ.
- Từng phần chơi ngắn.

Sam và Max là 2 nhân vật khá nổi tiếng trong bộ truyện tranh của tác giả Steve Purcell lần đầu ra mắt vào năm 1987. Sam là chú chó có chiều cao 6 feet và luôn trong những bộ y phục cực kỳ tráng lệ, còn Sam là chú thỏ trắng đáng yêu luôn luôn vui tươi với nụ cười xệch tận mang tai. Cả 2 là cặp bài trùng luôn xuất hiện cùng nhau và làm những chuyện khiến khán giả phải ôm bụng cười. Lần đầu tiên Sam và Max xuất hiện trong các game dành cho PC là vào năm 1993 với tựa Sam & Max Hit the Road. Cả 2 đều là thám tử tư và luôn tự đắc nhận mình các cảnh sát tự do. Địa bàn hoạt động của cặp thám tử này là ở thành phố New York. Tuy nhiên họ cũng thường xuyên phải làm nhiệm vụ ở nhiều nơi khác nhau trên thế giới như New Orleans, Ai cập, Philippines, và thậm chí còn lên tận... mặt trăng. Phương tiện di chuyển của cặp thám tử tư này là chiếc DeSoto Adventurer màu trắng và đen, được sản xuất tận những năm 1960.

Sở dĩ có được thành công lớn dù đã trải qua nhiều phiên bản như vậy là nhờ những game dán nhãn Wario Ware khai thác rất tốt đặc trưng riêng của mỗi hệ máy để đem đến cách chơi "độc nhất vô nhị" cùng những trận cười sảng khoái. Ngay khi next-gen console mới Wii của Nintendo vừa ra mắt, tuyển tập trên lại tiếp tục xuất hiện trước sự chào đón nồng nhiệt của các fan.

Kể từ lần xuất hiện đầu tiên cách đây bốn năm trên hệ Gameboy Advance, bộ tuyển tập những trò chơi nhỏ của anh chàng Wario luôn thu hút được sự quan tâm của nhiều game thủ không phân biệt giới tính, độ tuổi, nghề nghiệp...

Cũng như các phiên bản trước, Wario Ware: Smooth Moves (WWSM) lấy bối cảnh là thành phố Diamond nơi anh chàng Wario đang sinh sống và làm việc cùng những người bạn láng giềng của mình. Nhiệm vụ đặt ra cho người chơi là giải quyết những tình huống hàng ngày mà Wario cùng các bạn mình mắc phải thông qua vô số trò chơi nhỏ khác nhau.



Không thiên về việc điều khiển phím như hai phiên bản Mega Microgames, Mega Party Games, cũng không sử dụng ưu điểm màn hình cảm ứng (touch screen) như Touched! và montion sensor cart của Twisted!, nhưng Smooth Moves vẫn tạo được điểm nhấn riêng nhờ tận dụng những nét ưu việt của chiếc Wii Remote. Thể hiện rõ nhất nét độc đáo này chính là bộ "Form" gồm 19 hành động khác nhau mà người chơi có thể dùng để tương tác cùng với Wii Remote nhằm giải quyết những tình huống trong trò chơi.

Tất nhiên, để có thể nghiên cứu kĩ lưỡng 19 bộ "form" đề cập trên bạn phải khám phá chúng thông qua các nhân vật nằm rải rác khắp Diamond City. Đây cũng là điểm hấp dẫn của Smooth Moves, bởi người chơi luôn bị cuốn hút, tò mò không biết bộ form kế tiếp sẽ do ai nắm giữ và sẽ hoạt động ra sao, trong tình huống nào. Ti như với "handle bar" bạn phải xoay Wii Remote theo phương nằm ngang và sử dụng như vật giữ thăng bằng để chú gấu trúc trên màn hình có thể trụ vững trên quả cầu lớn. Trường hợp khác, khi cầm Wii Remote bằng hai tay và lắc theo phương ngang, "handle bar" sẽ có tác dụng như một ống bơm xe đạp để thổi các bong bóng bay. Trong khi đó, đúng như tên gọi của mình với "Sketch Artis" bạn sẽ trở thành nghệ sĩ hội họa để viền những mảng màu thiếu trên các bức tranh, giúp nó trở nên hoàn chỉnh và sống động hơn.

Cần lưu ý là mỗi cảnh chơi (ứng với từng nhân vật trong game) của Smooth Moves thường dao động trong khoảng 16 mini-game khác nhau trước khi bạn đụng độ trùm cuối (Boss Battle). Nếu chẳng may sẩy chân lúc làm nhiệm vụ, bạn vẫn có cơ hội sửa sai nhưng trò chơi chỉ giới hạn tối đa là bốn lần. Chính vì vậy để tránh lãng phí thời gian đồng thời nhập cuộc tốt hơn, bạn nên quan sát kĩ gợi ý trước mỗi mini-game hay bỏ thời gian "training" các dạng form trên tại phần "Temple of Form".

Ngoài nhịp độ nhanh và khả năng tương tác cao, điểm tạo được thiện cảm của Wario Ware là cách sắp đặt câu chuyện của các nhân vật khá vui nhộn, hóm hỉnh và còn là những bài học bổ ích về lòng nhân ái. Điển hình như do mải tranh giành chiếc máy chơi game "Game & Watch" vừa sưu tập được mà 9-Volt và bạn của mình làm hư máy. Ăn năn vì sự đã rồi bạn của 9-Volt quyết tâm xếp hàng với hy vọng mua lại chiếc máy trên như một cách chuộc lỗi. Qua chính những trò chơi nhỏ này, người chơi còn có dịp gặp lại những nhân vật quen thuộc của Nintendo như chàng Mario trên phiên bản SNES, những chú cún dễ thương trong Nintendogs, cậu bé Link của The Wind Waker... Đó là còn chưa kể những trò chơi hấp dẫn khác (được unlock trong quá trình chơi) mà bạn có thể chơi độc lập hay giao lưu cùng bạn bè như Tower Tennis được cải biên từ

WARIO WARE SMOOTH MOVES

PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Intelligent System
THỂ LOẠI	Hành động / Giải đố
HỆ MÁY	Nintendo Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	15/01/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD

Bước Chuyển Nhịp Nhàng

Wario Ware™ SMOOTH MOVES

trò bắn gạch nổi tiếng "Atari", hay bắn lon (Can Shot) có nhiều điểm tương đồng với loạt Virtua Cop của ông bầu Sega.

Bên cạnh những ưu điểm vượt trội nhờ tận dụng tốt nền máy mới WWSM cũng có vài điểm bất cập khi so sánh với hai anh cả là WW: Twisted! và WW: Mega Microgames trước đây. Đầu tiên là lượng trò chơi gói gọn trong khoảng 200 xem ra vẫn chưa đủ sức thoả mãn các fan, bởi chỉ cần bỏ ra khoảng 2-3 giờ là bạn có thể hoàn thành toàn bộ các mục chơi kể trên. Những trận đấu trùm "Boss Battle" mặc dù được thiết kế khá hay nhưng thường có xu hướng lặp lại ở mỗi màn chơi nên dễ gây nhàm. Mặt khác, việc giải thích mập mờ, khó hiểu ở một số mini game khiến những game thủ lần đầu tiếp xúc khá khó khăn. Bù lại nhờ biết cách lựa chọn tông màu, hình vẽ 2D vui nhộn, bắt mắt cùng với hiệu ứng âm thanh và nhạc nền sôi nổi nên WWSM đã truyền tải được đầy đủ nội dung mà nó thể hiện.

Trong thời điểm mà các trò chơi bạo lực ngày càng leo thang và xuất hiện nhan nhản thì việc góp mặt của Wario Ware Smooth Moves tựa như luồng sinh khí tươi lành khẳng định hướng đi thành công của một trò chơi hay, bán chạy, hướng đến nhiều người chơi và quan trọng hơn cả là có tính giải trí thật lành mạnh.

ĐẠI NGHĨA

ƯU

- Tận dụng tốt chức năng của Wii Remote.
- Cách chơi đơn giản hướng đến nhiều đối tượng.
- Đồ họa thể hiện vui mắt.

KHUYẾT

- Màn chơi ngắn.
- Một số mini-game giải thích chưa rõ ràng.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Giao lưu nào!

Kat & Ana là hai chị em Ninja song sinh. Để phân biệt bạn có thể dựa vào màu tóc: của Kat màu hồng được thắt một bím, trong khi Ana màu cam được thắt hai bím. Nếu để ý kĩ, bạn sẽ thấy tên của họ ghép thành từ tiếng Nhật "Katana" - cũng là một loại vũ khí của Ninja. Đoạn nhạc nền thường kèm theo các mini game của họ có tên tiếng Nhật là "Haru, Natsu, Aki, Fuyu" (nghĩa là Xuân, Hạ Thu, Đông). Cả hai đều có nguồn gốc từ clan ninja Iga và đặc điểm chung của cả hai là rất yêu động vật. Vì vậy Kat và Ana có đến bốn thú cưng như chim sẻ Don, chó Shadow, chim ưng Shuriken và khỉ Numchuck. Ana khá nhút nhát trong khi Kat lại đanh đá và thường bắt nạt chị của mình.

Xuất hiện lần đầu tiên trong vai phản diện (trùm cuối) của Super Mario Land 2: 6 Golden Coins vào năm 1992. Hai năm sau đó, **Wario** (ワリオ Wario) cũng sớm có được chuyến phiêu lưu do mình làm nhân vật chính trong trò chơi dành cho gameboy mang tên Wario Land: Super Mario Land 3. Trái ngược với cá tính quả cảm và tốt bụng của Mario, Wario rất tham lam, có thể bất chấp mọi thứ để làm giàu. Đặc biệt, anh ta thường hay gây sự, ghen ty với Mario và xem đây là đối thủ không đội trời chung.

Mona là một học sinh trung học và thường bận rộn với công việc làm thêm. Điểm độc đáo là cô có thể tiếp nhận đủ mọi công việc khác nhau như cổ động viên, bồi bàn, nhân viên giao bánh pizza... Chính vì ôm đồm như vậy nên hình ảnh thường thấy ở Mona là sự tất bật chạy đua với thời gian trên chiếc Vespa màu đỏ. Yêu thích phiêu lưu mạo hiểm, kiến thức rộng và cũng mê tiền nên Mona luôn xem Wario là thần tượng.

Đặc trưng dễ thấy ở **Jimmy T.** (chữ T là viết tắt của từ Thang) là bộ tóc giả quăn dài màu xanh. Có khả năng vũ đạo thuộc hàng thượng thừa nên không có gì lạ khi bạn dễ dàng bắt gặp anh trong các hộp đêm trang trọng nhất của thành phố Diamond. Đam mê vũ đạo đến mức quên ăn, "quên hết sự đời" cũng là lý do chính khiến bạn gái phải chia tay anh.

GAMES CORNER
The Video Games Specialist

Chúng tôi chỉ bán game có bản quyền dành cho PC, PSP, PS2, PS3, Wii, XBox 360 & NDS, nhập khẩu trực tiếp từ những nhà phân phối nổi tiếng trên thế giới

- BattleField 2142 365 000 VND
- NeverWinterNight 2 390 000 VND
- The New Sims 2 - Life Stories 350 000 VND

Giá đặc biệt cho PC Games !!!

Games Corner - Saigon Center, Lầu 1 - 65 Lê Lợi, Q1, TPHCM

Ashley là cô phù thủy tập sự sống chung với bà ngoại và tiểu quỷ Red trong biệt thự lớn tách biệt với thế giới bên ngoài. Cô khá lạnh lùng và rất hiếm khi nở nụ cười. Ashley thường bỏ phần lớn thời gian để luyện tập yêu thuật với sự trợ giúp nhiệt tình của Red.

9-Volt là fan cuồng nhiệt của Nintendo, nên không có gì lạ khi sở thích của cậu là sưu tập mọi thứ dán nhãn Nintendo. Do đó, các màn chơi của 9-Volt thường tràn ngập tựa game lớn của Nintendo như Mario Clash, Mario Paint, Super Mario Bros., Duck Hunt, The Legend of Zelda: The Wind Waker, Nintendogs, Pikmin... Cậu đang học trường tiểu học Diamond và có một người bạn thân chung niềm đam mê sưu tầm các trò chơi của Nintendo có tên là 18-Volt.

Orbulon là người ngoài hành tinh có trí thông minh khá cao và có thể thay đổi hình dạng bên ngoài theo nhiều cách khác nhau. Orbulon từng có tham vọng chinh phục trái đất nhưng trong một lần đĩa bay bị sự cố, chàng ta từ bỏ tham vọng trên và xuống định cư ở Diamond. Trong Wario Ware: Smooth Moves, anh ta sẽ hướng dẫn bạn "Diner" form bằng cách sử dụng thiết bị phụ trợ Nunchuck.

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

ĐIỆP VỤ CƠ ĐỘNG

Sau khi đổi khẩu vị các fan bằng cách chuyển cách chơi truyền thống từ hành động bí mật sang dạng chiến thuật theo lượt qua hai phiên bản Metal Gear Acid 1&2 khá thành công, studio Kojima Productions của ngài Hideo Kojima sớm tái ngộ các fan của mình qua phiên bản mới Metal Gear Solid: Portable Ops tiếp tục được ưu ái dành riêng cho hệ cầm tay PSP.

BỐI CẢNH

Sáu năm sau sự kiện ở Metal Gear Solid 3: Snake Eater, chàng điệp viên Snake hiện đang bị giam giữ tại San Hieronymo Peninsula, một hầm chứa đầu đạn hạt nhân bị bỏ hoang thuộc Colombia. Tại đây, anh đang bị thẩm vấn về phân nửa Philosopher's Legacy còn lại của phía Nga. Định mệnh sắp đặt khi buồng giam của anh lại gần nơi giam giữ Roy Campbell, thành viên duy nhất còn lại của biệt đội American Green Beret vốn được bí mật cử đến đây nhằm mục đích điều tra.

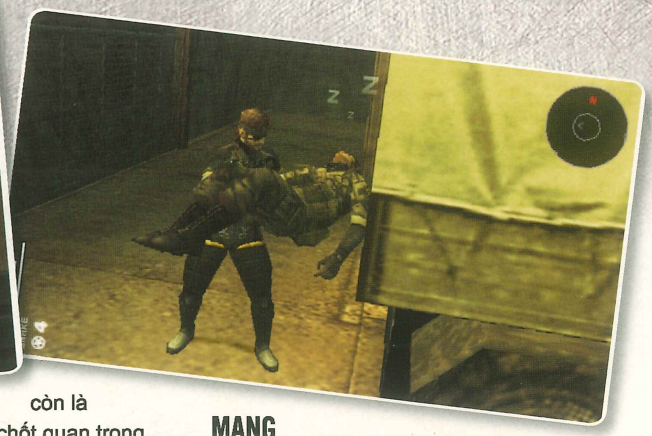
Cùng với Roy, Snake thoát khỏi nơi giam giữ đồng thời liên lạc được với chỉ huy trưởng của mình - Major Zero cùng các đồng đội cũ là Para-Medic và Signit. Snake biết được có kẻ đứng sau giật dây buộc tội anh và Major Zero là những người chủ mưu xách động Fox Unit chống lại CIA. Cách duy nhất để thoát khỏi hàm oan là bắt được Gene, kẻ cầm đầu phiến quân nổi loạn. Trong quá trình thực thi nhiệm vụ, anh tình cờ khám phá thêm một Metal Gear mới đang được bí mật thí nghiệm có tên mã RAXA...

ĐỔI THAY

Thoạt nhìn, cách chơi của PO hầu như không có nhiều khác biệt so với các phiên bản trước. Snake được sở hữu các kỹ năng như bò trườn để tránh tầm quan sát của đối phương, sử dụng thành thạo mọi loại vũ khí từ súng ngắn hãm thanh MK22, liên thanh AK-47, Uzi bắn tỉa SVD cho đến bắn tên lửa RPG -7. Tất nhiên không thể thiếu những thế võ cận chiến (Close Quarter Combat – CQC) rất hữu hiệu và đẹp mắt có thể quật ngã, làm đối phương bất tỉnh trong chớp mắt.

Song song đó, người chơi có thể hiệu chỉnh camera từ trên nhìn xuống theo kiểu truyền

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Kojima Productions
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	15/01/2007
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ NÀY	PSP



thống hay sang góc nhìn cận cảnh ngôi thứ ba tùy biến với vài thao tác đơn giản bằng D-pad. Bằng cách này, người chơi được chủ động bao quát trận địa dễ dàng hơn từ nhiều góc độ khác nhau một yếu tố cực kỳ quan trọng đối với một game lấy chất "stealth action" làm hạt nhân chủ đạo.

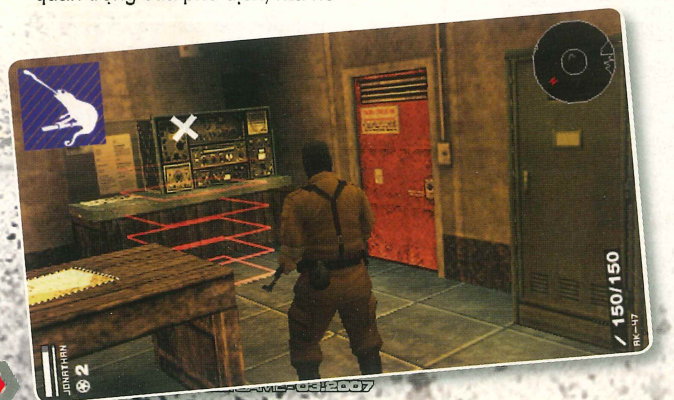
Kế thừa phần lớn những mặt tốt của các đàn anh đi trước không có nghĩa là PO chấp nhận "dậm chân tại chỗ" để ngủ say trên ánh hào quang. Trò chơi được nhà sản xuất khéo léo lồng những nút thắt mới nhằm tạo nên nét hấp dẫn riêng, thu hút. Mà điểm nhấn đặc biệt chính là "comrade system", chức năng mới giúp Snake thâu nạp, quản lý thêm hàng tá trợ thủ đắc lực từ chính hàng ngũ đối phương để cùng nhau thực hiện nhiệm vụ.

Tuy nhiên, trước khi trở thành những đồng đội "vào sinh ra tử" cùng Snake, trong quá trình thực hiện nhiệm vụ bạn phải giúp Snake làm bất tỉnh đối phương bằng đạn gây mê hay các thế võ CQC rồi áp tải họ lên xe của Roy. Đến đây là bạn đã hoàn thành được phân nửa công đoạn, phần còn lại sẽ quyết định dựa trên thời gian và lượng nhiệm vụ mà Snake đã thực hiện được. Khi hội đủ những điều kiện tiên quyết trên, họ sẽ tự nguyện gia nhập vào hàng ngũ của Snake.

Đây cũng là thời điểm thích hợp để phân chia, bố trí họ vào các vị trí trọng điểm trên vùng kiểm soát của đối phương nhằm biết được "nhất cử nhất động" của chúng. Những thông tin thu thập được không chỉ cung cấp cho Snake vị trí những vũ khí mới trên bản đồ, tài liệu mật quan trọng của phe địch, mà nó còn là những mấu chốt quan trọng giúp Snake hoàn thành nhiệm vụ chính dễ dàng hơn. Như nhờ khai thác tốt thông tin tình báo, bạn có thể giúp Snake đặt bom tại các khu vực xung quanh điểm đến như kho quân trang, chiến xa bọc thép của đối phương, buộc chúng rải mỏng lực lượng và quên phòng bị.

Mặt khác, mỗi đồng đội được thu nhận kể cả chàng điệp viên Snake đều có ưu khuyết riêng về các kĩ năng như cận chiến, sử dụng súng trường, bắn tỉa, cứu thương... được đánh giá qua thang điểm S, A, B, C khác nhau. Chính vì vậy, trước khi tuyển mộ vào nhóm chính (sneaking unit), bạn cần phân tích xem yêu cầu của nhiệm vụ sắp tới có tận dụng được sở trường của họ hay không? Hẳn bạn sẽ không dại dột tuyển anh lính có kĩ năng cận chiến vào loại xoàng để khai thác thông tin từ những lính canh của đối phương qua chức năng "interrogate"; hay ngược lại, khi giáp mặt những trùm khó nuốt như Metal Gear chắc bạn không muốn làm khó mình khi đưa những trợ thủ có khả năng sử dụng súng tồi.

Điểm cần lưu ý là trong PO thanh stamina cũng đóng vai trò quan trọng giống như bản Snake Eater và Subsistence trước đây. Mỗi lần bị trúng đạn hay vận động nhiều, thanh này sẽ giảm rất nhanh. Bạn nên có chiến thuật hợp lý để chơi "xa luân chiến" cho các thành viên trong nhóm, hay trang bị cho họ những gói "ration" thật dồi dào nếu không muốn lãng phí những chiến binh ưu tú phải dày công mới có được.



MẠNG VẪN MẠNH

So với Subsistence trước đây, phần chơi mạng của PO được cắt xuống chỉ còn ba mục chính là deathmatch, team deathmatch, capture the flag, nhưng mức độ hấp dẫn của phần chơi này vẫn không hề giảm sút nhờ khả năng hỗ trợ Wi-Fi lên tới sáu người chơi cùng thời điểm. Điểm được đánh giá cao của PO là bạn có thể dùng chức năng game-sharing được tích hợp sẵn để thưởng thức mục chơi này cùng với bạn bè với chỉ một bản copy chính. Hơn nữa, bạn có thể hoàn thiện nhóm hiện có bằng hình thức trao đổi cùng với bạn chơi cũng bằng chính tính năng mạng sáng giá này.

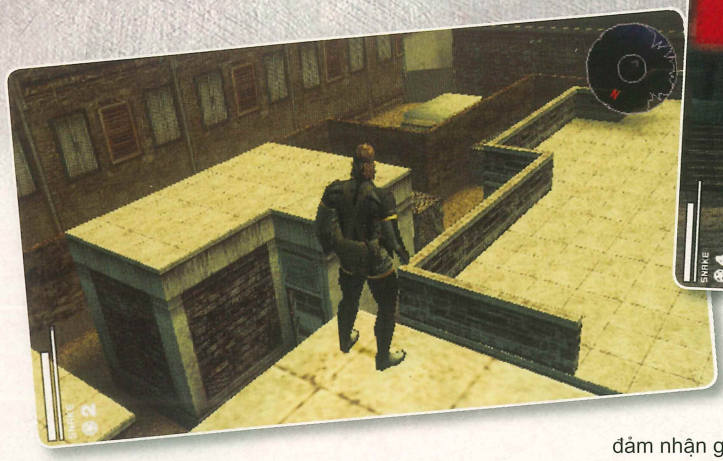
ĐỒ HỌA, ÂM THANH

Ngoài cách chơi được bổ sung nhiều chi tiết thú vị, điểm nhấn không kém ấn tượng của Portable Ops chính là chế độ đồ họa tuyệt vời chuyển tiếp từ console sang hệ cầm tay nhỏ gọn như PSP. Sử dụng chung bộ engine của Subsistence trước đây nên cử động, độ chi tiết của nhân vật không quá nhiều khác biệt so với bản tiền thân trên PS2 trước đây. Nếu quan sát kĩ, bạn sẽ nhận ra hiện tượng giảm khung hình diễn ra trong những cảnh ngoài trời xuất hiện nhóm lính từ 2-3

ƯU
- Âm và sắc được chăm chút tốt.
- Cân bằng được mục chơi đơn lẫn mạng.

KHUYẾT
- Cách điều khiển hơi phức tạp.

KINH NGHIỆM
- Tận dụng triệt để khả năng ra lệnh cho đồng đội qua radio để áp tải đối phương về xe, việc này sẽ giúp bạn tiết kiệm được khá nhiều lượng stamina cần thiết.
- Để cải thiện chỉ số stamina cho các thành viên, bạn nên sắp xếp họ vào nhóm chính (sneaking unit) khi thực hiện các nhiệm vụ.
- Tận dụng tốt chuyên môn của từng thành viên sẽ làm tăng hiệu quả. Tỉ như Deliveryman sẽ cho phép bạn trao đổi các vật dụng trong quá trình thực hiện nhiệm vụ tại xe tải của Roy. Trong khi đó các Chemist sẽ tạo ra các túi cứu thương miễn phí cho bạn khi họ được xếp đúng vào Medical Unit.



tên trở lên hay các hiệu ứng cháy nổ phức tạp, nhưng đó không phải là vấn đề lớn bởi hầu như không ảnh hưởng mạnh đến quá trình thưởng thức của người chơi.

Ngoài ra, việc thay những đoạn phim mang tính điện ảnh cao "cinematic" bằng những hoạt cảnh từ tranh vẽ sống động tương tự phong cách Digital Graphic Novel do Ashley Wood đảm nhận cũng tạo nên phong thái mới không kém chất nghệ thuật dành cho các fan của xêri trước đây. Bên cạnh đó, với dàn lồng tiếng chuyên nghiệp từ phiên bản Snake Eater và nhạc nền chủ đạo do chính Norihiko Hibino tiếp tục đảm nhận giúp cho lần tái xuất hiện trên PSP này của trò chơi được trọn vẹn và độ hoành tráng không kém gì các phiên bản trên console.

LỜI KẾT

Dung hòa tốt cả về hình thức lẫn nội dung, Metal Gear Solid: Portable Ops chắc chắn là tựa game không thể bỏ qua nếu bạn đang sở hữu một "chú" PSP.

HUY HOÀNG

Dành cho cuộc sống số

TVIX DIGITAL JUKEBOX
www.tvix.co.kr/eng

TVIX - M-3000U
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc tại nhà mà không cần đến đến đầu DVD hoặc CD
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc
- Có thể tạo riêng thư viện ảnh trên nền nhạc theo ý mình.
- Màn hình VFD hiển thị chi tiết các thông số.

TVIX Mini C-2000U / C-2000U Lite
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc ở bất cứ đâu
- Nghe nhạc qua dàn âm thanh Hi-fi hay trên xe hơi
- Xem ảnh kỹ thuật số trên màn hình Tivi
- Khả năng lưu trữ lên đến 120GB
- Có trang bị công nghệ USB 2.0 OTG
- Kích thước nhỏ có thể để gọn trong túi áo của bạn.

TVIX HD M-5000A / TVIX HD M-4000P
- Xem phim ảnh với độ nét cao (True 1920 x 1080i / 1080p)
- Hai cổng USB 2.0 Host để mở rộng khả năng lưu trữ
- Hỗ trợ HDD đến 500Gb
- Sao chép và truyền dữ liệu qua mạng LAN (NAS)
- Hỗ trợ các file Video số theo định dạng phổ biến (WMV9, MPEG1, MPEG2, MPEG4, WMVHD, HDV, TP/TS/TRP)
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc

(Các sản phẩm Tvix không đi kèm HDD)

CÔNG TY TNHH TẤN THÀNH
Email: sale@tanthanhco.com
http://www.tanthanh.vn

Hà nội: T.5 tòa nhà HEAC
14-16 Hàm Long
Tel: (04) 9454058
Fax: (04) 9454061

HCM:
181 Tô Hiến Thành-Q10
Tel: (08) 8622588,
Fax:(08) 8626177

DVICO Digital Video Innovation

ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai Games America
PHÁT TRIỂN	Namco Bandai Games
THỂ LOẠI	Mô phỏng bay
NGÀY PHÁT HÀNH	23/10/2006
ESRB	Teen

BẠN CÓ BIẾT?

Ngoại trừ những chiếc phi cơ chiến đấu như XFA-24A Apalis, YR-302 Fregata, XR-45 Cariburn, XFA-27, XR-45 Cariburn, YR-99 Forneus, X-02 Wyvern, ADF-01F FALKEN, Fenrir được nhà sản xuất hư cấu, số còn lại đều lấy nguyên mẫu từ đời thực. Tham quan sơ qua một số mẫu máy bay này:

BIỂN LỬA AURELIA

F-22 RAPTOR

SU-37 FLANKER

ƯU

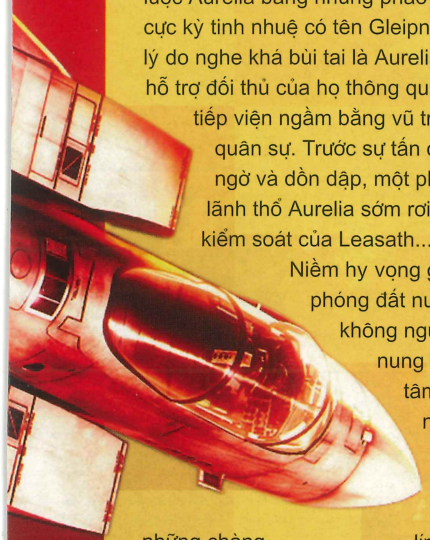
- Cách điều khiển thuận tiện, dễ dàng.
- Âm lẫn sắc đều được đầu tư tốt.
- Kịch bản hay.

KHUYẾT

- AI của máy chưa đủ sâu.

Aurelia là một quốc gia hòa bình nằm ở bờ biển phía Nam của Osean Continent. Tuy có khí hậu lạnh nhưng nhờ nguồn tài nguyên dồi dào dưới lòng đất, Aurelia sớm trở thành tầm ngắm của nhiều quốc gia lân cận và chiến tranh kéo dài là điều khó tránh khỏi.

Trong số những quốc gia chọn Aurelia làm đích ngắm có cả nước láng giềng Leasath, dưới sự chỉ huy của Diego Gaspar Navarro. Leasath xâm lược Aurelia bằng những pháo đài bay cực kỳ tinh nhuệ có tên Gleipnir, với lý do nghe khá bùi tai là Aurelia đang hỗ trợ đối thủ của họ thông qua việc tiếp viện ngầm bằng vũ trang lẫn quân sự. Trước sự tấn công bất ngờ và dồn dập, một phần lớn lãnh thổ Aurelia sớm rơi vào tầm kiểm soát của Leasath...



Niềm hy vọng giải phóng đất nước không ngừng nung nấu tâm trí của người dân Aurelia mà đặc biệt là những chàng lính quả cảm còn sống sót. Họ quyết tâm tập hợp lại để thực hiện cuộc thánh chiến nhằm hàn gắn lại đất nước. Những người đi tiên phong cho cuộc thánh chiến này là phi đội Gryphus Squadron (mà bạn sẽ vào vai phi trưởng) – một trong những phi đội còn sót lại của Aurelia...

Về cơ bản nhiệm vụ vẫn được chia làm hai loại thường thấy ở dạng game này là tìm diệt và hộ tống. Nhưng điểm hay của Skies of Deception (SOD) là nó được xây dựng theo một kịch bản chặt chẽ với diễn biến liên tục khiến người chơi không thể ngơi tay trước màn hình điều khiển. Đây cũng là lý do giúp SOD có được sự hấp dẫn khi đem so sánh với những game cùng thể loại như Secret Weapons Over Normandy hay Blazing Angels.

Mặt khác, nhờ mang đặc trưng của game dành cho handheld console nên cách điều khiển của SOD ít nhiều thuận tiện và dễ hơn so với việc ghi nhớ và thao tác hàng chục phím bấm phức tạp của những game mô phỏng trên thánh địa PC như Flight Simulation hay IL 2 – Sturmovik. Đó là còn chưa kể với sự trợ giúp đắc lực của cần điều khiển analog nên thao tác thực hiện những cú nhào lộn phức tạp trên không theo phương xoắn ốc, lượn vòng hoặc bắt mục tiêu tỏ ra nhẹ nhàng và uyển chuyển hơn. Thêm vào đó, với ba tùy chọn góc nhìn: buồng lái (cockpit), đỉnh đầu (HUD – Head-Up Display), góc nhìn thứ ba (3rd person view), giờ đây bạn có thể mặc sức tung hoành trên bầu trời Aurelia như một phi công thực thụ. Còn gì bằng khi chỉ với vài phím bấm đơn giản bạn có thể khẽ xoay người tránh những đợt tên lửa dồn dập từ phi đội của đối phương. Thoắt cái bạn có thể chuyển sang chế độ tự lái (auto pilot) để "ăn miếng trả miếng" một cách chuẩn xác nhất.

Đối phương mà bạn bắt gặp trong SOD không chỉ là những chiến cơ lượn lờ trên không mà còn có thể là những cỗ xe tăng, hay đầu tên lửa đất đối không với sức công phá đáng nể. Hơn thế nữa, chúng không nằm co cụm để bạn có thể làm "gỏi" dễ dàng, mà thường phân tán để hỗ trợ nhau tốt ở những khu vực hiểm trở như hẻm núi hẹp, hoặc địa hình nhấp nhô phức tạp, khiến bạn có thể lạc lái trong một phút chủ quan hay để đồng minh mà bạn cần bảo vệ bị hạ gục nhanh. Công việc của bạn sẽ khó khăn bộn bề khi bước vào những chiến dịch lớn về sau, nhất là khi mật độ phủ sóng của đối phương dàn trải khá đồng đều trên toàn bộ trận tuyến. Chính vì vậy, tham khảo thông tin hữu ích về vị trí các mục tiêu (cả phe ta lẫn đối phương) trên chiến trường trước giờ xuất phát nhằm vạch ra chiến lược đúng đắn là điều bạn nên làm.

Thành tích chiến đấu của bạn sẽ được đánh giá qua các tiêu chí trực quan như thời gian hoàn thành, lượng đối phương tiêu diệt được..., và sớm được quy thành tiền mặt để bạn có thể thỏa chí mua sắm tại các Hangar (nhà chứa máy bay) - vũ khí mới hiệu quả hơn, gia cố lớp giáp hay thậm chí tậu hẳn một chiến cơ mới hoàn hảo hơn.

Nếu hoàn thành các sứ mạng tại chiến dịch đơn, bạn có thể bắt cặp cùng một bạn chơi khác trong Cooperative Mode để tác chiến với các phi đội do máy điều khiển. Ngoài ra, các mục chơi hấp dẫn và đa dạng khác như Dogfight - Survival, Dog Fight - Shoot Out, Base Attack, Air Superiority sẽ là dịp tốt để bạn trổ tài cùng các phi trưởng tài năng khác trên chiến trường mạng.

Từng là thương hiệu gắn bó nhiều năm liền trên console PS lẫn PS2 trước đây, nhưng khi chuyển tiếp sang PSP với cấu hình gọn nhẹ hơn rất nhiều, SOD vẫn được săn sóc tốt cả về âm lẫn sắc. Tuy độ chi tiết các chiến đấu cơ chưa đạt đến mức tinh xảo và các hiệu ứng cháy nổ chưa khiến người chơi phải há hốc kinh ngạc, nhưng nhìn chung đều thể hiện ở mức đạt nhất các hiệu ứng thời tiết, ánh sáng. Cảnh nền được "đổ khuôn" rất vừa nhãn và hiếm khi xảy ra hiện tượng giảm khung hình. Kết dính hài hòa là các hiệu ứng âm thanh lột tả khá chuẩn xác, giúp SOD tạo được sự cân bằng cần thiết để thuyết phục người chơi trọn vẹn hơn. Có lẽ bạn sẽ phải đợi thêm một thời gian khá dài mới có cơ hội khác để thưởng thức màn trình diễn trên không thật hoành tráng tựa như Ace Combat X.

VỸ ĐIỆP

BÃO TỐ CHÒM SAO KÌNH NGẠC

BATEN KAITOS ORIGINS

Dù được xây dựng trên nền nhập vai theo lượt tương tự các xê-ri ăn khách như Final Fantasy, nhưng Baten Kaitos Origins có cách chơi biến hoá hơn với "vô số" lá bài ma thuật đa dạng và hấp dẫn.

BATEN KAITOS ORIGINS	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Tri-Crescendo/Monolith Soft
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	25/09/2006
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ MÁY	GameCube

BI KỊCH BẮT ĐẦU

Sagi là thành viên của Alfard Empire – một tổ chức được điều hành bởi nhân vật đầy quyền lực, Lord Baelheit, chuyên thực thi những nhiệm vụ tối mật dưới sự bảo hộ của hoàng gia. Luôn theo sát Sagi như hình với bóng là Guillo, một paramachina – loại người máy chiến đấu được Alfard Empire thiết kế hàng loạt để làm trợ tá đắc lực cho các thành viên. Sagi sớm nhận ra âm mưu chính trị đen tối của Alfard Empire, khi trong một cuộc họp đột xuất, tổ chức này thông báo kế hoạch ám sát đức vua Olgan. Oái oăm hơn khi nhóm của Sagi sẽ trực tiếp thực thi nhiệm vụ khó khăn ấy.

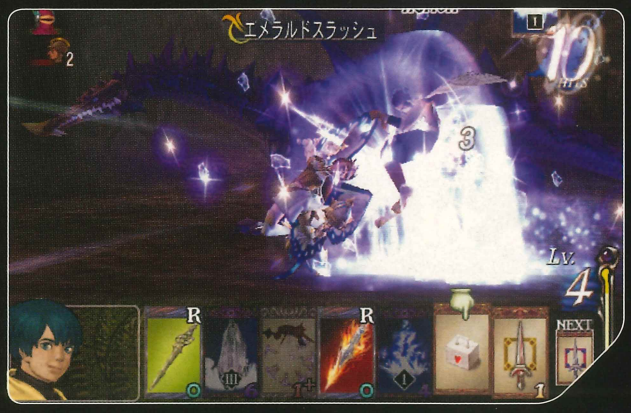
Sự việc càng phức tạp hơn khi vừa đặt chân đến phòng làm việc của đức vua thì nhóm của anh bất ngờ nhận ra mục tiêu của họ đã sớm yên nghỉ bởi bàn tay của kẻ thứ ba. Đúng lúc này quân đội của hoàng gia ập vào, càng trở trêu hơn khi đó chính là những đồng đội sát cánh bên Sagi ở Alfard Empire. "Tình ngay lý gian", nhóm của anh bị quy tội ám sát đức vua và có nguy cơ bị hạ sát để bịt đầu mối. Trong giây phút sinh tử gần kề, Sagi và Gullio may mắn thoát nạn nhờ sự trợ giúp của cô gái trẻ mang tên Milly...

Trở về quê nhà ở Sheratan với hy vọng tránh được sự truy sát đồng thời trở lại cuộc sống bình yên năm xưa, nhưng Sagic ngờ đâu điều đó đã làm liên lụy đến những người xung quanh. Hậu quả nặng nề nhất là một phần của lục địa Hasseleh (làng Sheratan nằm trên lục địa này) biến mất vĩnh viễn khỏi bản đồ vì chiến dịch càn quét mà Lord Baelheit là kẻ chủ mưu. Đau lòng khi nhìn thấy quê nhà bị tàn phá đồng thời không cam tâm để những người xung quanh tiếp tục bị liên lụy, bộ ba Sagi, Guillo và Milly quyết định mở cuộc điều tra cái chết của quốc vương Olgan với niềm tin đây sẽ là manh mối quan trọng để lần ra chân tướng sự việc...

DIỄN BIẾN LÔI CUỐN

Mặc dù cũng được xây dựng trên nền nhập vai theo lượt tương tự các xê-ri ăn khách như Final Fantasy, Xenosaga, nhưng thay cho các menu lệnh quen thuộc (Attack, Magic, Items...), trong Baten Kaitos Origins (BKO) người chơi sẽ được làm quen với các lá bài ma thuật khá hấp dẫn (Magnus cards). Để khởi động được các trận đấu trong game, người chơi phải sở hữu cho các nhân vật của mình tối thiểu là một bộ bài (deck of magnus) được giới hạn tối đa là sáu mươi lá. Các lá bài này rất đa dạng về chủng loại và hiệu dụng, nhưng có thể tạm phân thành ba nhánh cơ bản là tấn công, hỗ trợ và cứu thương.

Trên mỗi lá bài tấn công sẽ có một số nhất định (spirit



number) tượng trưng cho mức sát thương. Điểm cần lưu ý là những dãy số (spirit number) này đều có mối liên quan mật thiết và tạo thành mắt xích ràng buộc nhau, ví dụ để thực hiện những chiêu tấn công sát thủ (số hiệu là 5) trong trận đánh, bạn phải thực hiện được các lá bài có mức thấp hơn (1,2,3) sao cho tổng bằng với số hiệu của lá bài cần thực hiện. Mặt khác, bạn có thể ra được những đòn liên hoàn đẹp mắt nếu thực hiện các chiêu tấn công trên theo đúng tuần tự số đếm từ nhỏ đến lớn. Cần lưu ý là để thao tác trên được hoàn hảo, bạn phải chơi thật chính xác và nhanh tay trong khung thời gian định sẵn. Chính sự ràng buộc đã giúp các trận đấu trong BKO tránh được vòng lặp đơn điệu, buộc người chơi phải chú tâm từng thao tác.

Để các đòn tấn công hiệu quả, đẹp mắt hơn, bạn có thể kết hợp chúng với những lá bài hỗ trợ với đầy đủ yếu tố khác nhau. Chẳng hạn những đường kiếm của Sagi được yểm thêm chút "băng giá" sẽ khiến đối phương vùng sa mạc hừng hực khí nóng trở thành những tượng đá vô dụng. Ngược lại, với những bánh xe ngùn ngụt lửa của mình, Gullio có thể nướng chín những sinh vật thuộc hệ thủy vốn sinh sống ở những đáy hồ sâu. Cũng từ những lá bài hỗ trợ, bạn có thể khoác lên mình các nhân vật chính những bộ giáp yếu tố giúp giảm thiểu tổn thương trong các trận chiến.

Ngoài các lá bài chính sử dụng trong các trận đấu, bạn còn gặp những lá bài trống (blank magnus). Đặc điểm khá thú vị của blank magnus là hấp thu đặc tính của bất kỳ vật gì mà bạn bắt gặp trên đường đi để giải mã các câu đố được lồng vào suốt quá trình chơi. Tỉ như để di chuyển một cách bình thường trên hoang mạc khô cằn, nóng bức, bạn sẽ phải cần đến chút tuyết dằn túi từ một thương gia bán hàng ven đường. Hay để vượt qua vách núi sâu không cầu bắc ngang, bạn sẽ phải cần đến những hạt mầm của một loại cây dây leo... Trong trường hợp khác, bạn có thể tận dụng khả năng đặc biệt của blank magnus để nâng cấp đặc tính sẵn có của các lá bài tấn công hoặc hỗ trợ thông qua việc kết hợp chúng tại các shop bán đồ. Việc này giúp bạn sở hữu được bộ bài công thủ vẹn toàn để dễ dàng ứng biến trong những cảnh chơi phức tạp về sau.

RẰNG HAY...

Xuất hiện lần đầu tiên vào năm 2003, Baten Kairos sớm nhận được lời khen ngợi từ cộng đồng game thủ không chỉ về cách chơi hấp dẫn mà còn vì nền đồ họa thuộc hàng top trên GameCube thời bấy giờ. Đáng mừng là sở trường này lại tiếp tục phát huy trong phiên bản mới với nghệ thuật phối cảnh đạt độ tinh xảo khá cao. Không ít lần người viết phải dừng chân trước vẻ đẹp hùng vĩ, sống động khi từ trên cao nhìn xuống Nunki Valley; cảm giác như được hòa mình vào thiên nhiên rộng lớn khi cùng Sagi rảo bước qua những cánh rừng già Holoholo.

Không những "vẹn" về sắc mà BKO còn "toàn" về âm nhờ những bản nhạc với giai điệu theo sát toàn bộ diễn biến của câu chuyện. Sóng đôi ăn ý là những đoạn lồng tiếng tốt gột tả được từng trạng thái tâm lý nhân vật khá chuẩn. Có lẽ điểm duy nhất có thể phàn nàn là khuôn thiết kế nhân vật và cảnh nền nhỏ hơn mức thông thường, lại thiếu hẳn các góc quay cần thiết để quan sát toàn bộ cảnh chơi nên không ít lần người viết phải lâm vào tình huống dở khóc dở cười. Bạn coi chừng bị mắc kẹt vào một hốc đá nhỏ mà cứ phải loay hoay tìm lối ra dựa vào cảm tính (vì không biết nhân vật của mình đang ở đâu), hay cứ phải quanh đi quẩn lại một khu vực cả chục lần vì góc quay chết giới hạn tầm nhìn nên không thể nhận biết rõ là công tắc cần kích đã được thực hiện chưa? Việc này vô tình biến các puzzle trong BKO vốn đã đủ độ khó nay lại càng đánh đố người chơi hơn.

KÌNH NGƯ CHỜ ĐÓN

Dù vướng phải vài điểm bất cập đã nêu, nhưng nhìn một cách tổng quan Banten Kaitos Origins vẫn có thừa những yếu tố để thu hút fan của dòng game nhập vai mà đặc biệt là những ai đang tìm kiếm chuyến phiêu lưu dài vào chòm sao Kình Ngư (Cetus) đầy thử thách.

MINH PHUONG

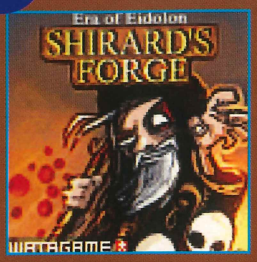
ƯU
- Hệ thống chiến đấu hấp dẫn.
- Đồ họa đẹp mắt.

KHUYẾT
- Camera còn nhiều điểm bất cập.

VÀI NÉT VỀ TRI-CRESCENDO VÀ MONOLITH SOFT

Được Hiroya Hatsushiba sáng lập vào tháng 02/199, tri-Crescendo chuyên chịu trách nhiệm phần âm thanh cho tất cả các game của tri-Ace, mà khởi điểm là Valkyrie Profile dành cho hệ máy PS1. Mãi đến năm 2001, hãng mới bắt tay phát triển game cho riêng mình bằng Baten Kaitos cho hệ GameCube (phần đồ họa và kịch bản do Monolith Soft đảm nhận). Hiện tại, tri-Crescendo đang khởi công dự án Trusty Bell: Chopin's Dream cho Xbox 360. Ban đầu hãng cũng có kế hoạch chuyển tiếp Baten Kaitos Origins sang nền máy DS, nhưng sau đó đành phải hủy bỏ do một số lý do khách quan.

Thường bị hiểu lầm với Monolith Productions của Mỹ (F.E.A.R, Blood, No One Lives Forever...), thế nhưng Monolith Soft (MLSI) lại là công ty giải trí 100% của Nhật Bản, chuyên về lĩnh vực game console như PS3, GameCube, Nintendo DS và cả game trên điện thoại di động. Monolith Soft khá nổi tiếng với dòng game nhập vai Xenosaga dành cho hệ PS3. Điểm khá thú vị là MLSI sở hữu một số tài năng từng đảm nhận dự án Chrono Cross của Square Enix trước đây. Hiện tại hãng đang bận rộn với Disater: Day of Crisis dành cho hệ máy Wii.



Nhiệm vụ thoạt nghe tưởng chừng rất đơn giản: ngăn tên phù thuỷ huỷ hoại Mount Blaze! Thế nhưng con đường đóng vai trong game đầy những hiểm nguy. Những hang động trong núi lửa đầy những bộ xương hung hãng những quái vật dữ tợn và cả những câu đố nát óc... để ngăn bạn đến đích. Bạn cũng phải đối mặt với chính phù thủy Shirard! Ngoài nhiệm vụ chính game còn có 3 nhiệm vụ phụ để bạn thể hiện vai anh hùng nếu thích.

ĐT: **LG** U8100, U8110, U8120, U8130, U8138, U8150, U8180, U8330, U8380; **Motorola** E1000, V300, V400, V500, V525, V551, V600, V80; **Nokia** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6015i, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6260, 6560, 6585 (US), 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 8910i, N-Gage, N-Gage QD; **Samsung** SGH-D500, SGH-E730; **Siemens** C65, CV65, CX65, CX65-Vodafone, CXT65, M65, S65; **Sony Ericsson** F500i, J300, J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K600i, K700i, K750i, S700i, W800, Z1010.

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 15 GỬI 8740

Hầu vương (Monkey King) là dạng game hành động nổi tiếng trên thùng (arcade) từ thập niên 80 nhưng được áp dụng công nghệ đồ hoạ và âm thanh hiện đại. Người chơi phải điều khiển hầu vương khám phá rừng đào của ngọc hoàng để thu thập những quả đào bất tử. Mỗi màn, hầu vương sẽ được ban một sinh mạng (Buddha Breath) nhưng có thể tăng bằng cách thu thập các tượng Phật. Nhớ tránh những con rồng bảo vệ nếu không muốn mất "mạng". Với 8 cấp độ, hầu vương sẽ mang lại cho bạn sự hào hứng và thư giãn.

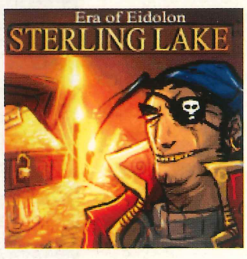
ĐT: **LG** KG800; **Motorola** A840, C380, C975, C980, E1000, E375, E378i, E398, E550, PEBL V6, SLVR V8, V180, V188, V220, V3, V300, V303, V400, V500, V525, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V635, V80, V975, V980; **NEC** e101; **Nokia** 2650, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3530, 3585i, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6010, 6012, 6015, 6015i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6235i, 6260, 6585 (US), 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, N70; Sagem myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75, myX-4, myX-7, myX5-2; **Samsung** SGH-D410, SGH-D500, SGH-E100, SGH-E330, SGH-E530, SGH-E620, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E720, SGH-E800, SGH-E820, SGH-E880, SGH-X460; Sharp TQ-GX10, TQ-GX15, TQ-GX20, TQ-GX25, TQ-GX30; **SonyEricsson** D750i, F500i, J300, J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K600, K700, K750, K750i, S700, V800, W800, Z1010, Z500, Z800.

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 13 GỬI 8740

Đây là game chiến thuật theo lượt dựa trên tựa game nổi tiếng thế giới "Civilization" trên PC và console, lấy bối cảnh những năm 5000 sau công nguyên khi thế giới chỉ còn lại 7 hành tinh văn minh nhất. Bạn sẽ bắt tay gầy dựng đế chế của mình bằng cách khám phá hành tinh, điều khiển những trận đánh trên bộ và trên biển, xây dựng thành phố, phát triển khoa học trong sự hài hoà với phát triển kinh tế. Dù trên ĐTDĐ nhưng game cho bạn hoàn toàn tự do trong hành động để thực hiện những kỹ thuật, chiến thuật và chiến lược của mình. Trí thông minh của máy (AI) rất khá và đòi hỏi bạn phải nỗ lực mới mong giành được phần thắng. Không gian rộng lớn với 7 hành tinh, 27 lục địa; đa dạng với 4 loại thành phố, 21 chủng loại quân... bạn sẽ phải "miệt mài" trải qua 13 nhiệm vụ để thể hiện tài kinh bang tế thế của mình. Game có phần hướng dẫn chi tiết.

ĐT: **Alcatel One Touch** 556/557/565, One Touch 756/757; LG A7150, C1200, C2100, C2200, C3300, C3310, C3320, KG800, T5100, U8110, U8120, U8138, U8150, U8180, U8330, U8360, U8380, U8550, U880, U890; **Motorola** A1000, A920, A925, C261, C380, C385, C390, C650, C975, C980, E1000, E1060, E1070, E1120, E398, E770-Vodafone, L2, L6, PEBL U6, RAZR V3, RAZR V3i, ROKR E1, ROKR E2, SLVR L7, V1050, V180, V186, V188, V220, V3 BLK, V300, V303, V360, V3x, V500, V501, V525, V535, V547, V555, V557, V560, V600, V620, V635, V80, V975, V980; **Nokia** 3220, 3230, 3250, 3650, 3660, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6101, 6103, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6233, 6234, 6260, 6270, 6280, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6822, 7260, 7270, 7360, 7370, 7600, 7610, 7650, 8800, E60, E61, E70, N-Gage, N-Gage QD, N70, N80, N90, N91; **Panasonic** SA6, SA7, VS2, VS6, VS7; **Sagem** myC5-2, myV-55, myV-56, myV-65, myV-75, myX-4, myX-5, myX-7, myX5-2; **Samsung** D720, D800, D820, SCH-X700, SGH-D100, SGH-D410, SGH-D500, SGH-D520, SGH-D600, SGH-E100, SGH-E105, SGH-E300, SGH-E310, SGH-E330, SGH-E340, SGH-E350, SGH-E360, SGH-E530, SGH-E620, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E715, SGH-E720, SGH-E730, SGH-E750, SGH-E760, SGH-E770, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E850, SGH-E880, SGH-E900, SGH-P400, SGH-P510, SGH-X100, SGH-X200, SGH-X450, SGH-X460, SGH-X480, SGH-X600, SGH-Z140, SGH-Z300, SGH-Z500, SGH-Z510, SGH-Z540, SGH-Z600, SGH-ZV10, SGH-ZV30, Z110, Z130, Z150, Z310; Sharp TQ-GX30; **Siemens** C60, C65, C75, CX65, CX70, CX75, M55, M65, M75, MC60, ME75, S55, S65, S75, SK65, SL55, SL65, SL75, SX1; **Sony Ericsson** D750i, F500i, J300, J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310, K500c, K500i, K508c, K510, K600, K608, K608i, K610, K700, K750, K750i, K790, K800, P800, P900, P910, S600, S700, S710, T610, T630, V600i, V800, W300, W550i, W600i, W700, W800, W810, W900i, W950, Z1010, Z500, Z520, Z525, Z530, Z600, Z800

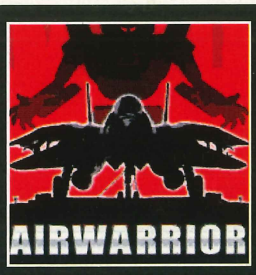
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 14 GỬI 8740



Những ngư nhân lạ mặt đang tấn công những chiếc thuyền đi vào hồ Sterling. Bạn phải ngăn chặn cuộc tấn công này trước khi chiến tranh bùng nổ. Nguy hiểm rình rập khắp nơi. Đủ loại quái vật sẵn sàng tấn công bạn. Đã thế bạn còn phải giải các câu đố, vượt qua tất cả để tìm ra kẻ chủ mưu. Sterling Lake là game nhập vai (RPG) nên bạn phải tạo nhân vật chính cho mình. Cách chơi hay với hệ thống nhiệm vụ chính và nhiệm vụ phụ phong phú bạn sẽ có những giờ phút hồi hộp, hào hứng trong vai người anh hùng.

ĐT: **MLG** U8100, U8110, U8120, U8130, U8138, U8150, U8180, U8330, U8380; **Motorola** C385, C650, E1000, V300, V400, V500, V525, V551, V600, V80; **Nokia** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6015i, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6260, 6560, 6585 (US), 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 8910i, N-Gage, N-Gage QD; **Samsung** SGH-D500, SGH-E730; **Siemens** C65, CV65, CX65, CX65-Vodafone, CXT65, M65, S65; **SonyEricsson** F500i, J300, J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K600i, K700i, K750, K750i, S700i, W800, Z1010.

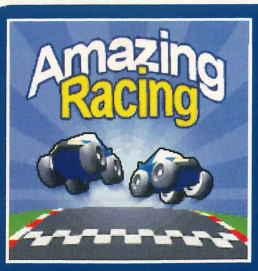
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 17 GỬI 8740



NASA phát minh một vũ khí độc đáo: chiến đấu cơ có thể biến thành robot huỷ diệt và bạn sẽ là phi công! Nhiệm vụ: loại bỏ đối phương tối đa. Hiện trạng của phi vụ được cập nhật ngay trên màn hình như vũ khí đã dùng/còn lại, sức mạnh, tốc độ v.v. Bạn có thể nhanh chóng chuyển từ bay phản lực sang bay robot để thực hiện nhiệm vụ tốt nhất; hơn nữa bạn có thể chọn khung nhìn từ trong buồng lái hay từ bên ngoài. Để bảo đảm lái phi cơ chiến đấu thật nhuyễn bạn có thể "học nghề" bay trong chế độ huấn luyện rồi lên đường chiến đấu với 8 loại đối phương khác nhau trong một game 3D rất hấp dẫn.

ĐT: **Motorola** V300, V303, V500, V525, V600; **Nokia** 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3155, 3155i, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6102, 6108, 6155, 6155i, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6235i, 6255, 6260, 6585 (US), 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, N-Gage; **Samsung** SGH-D500, SGH-E710, SGH-P400, SGH-X450; Sharp TQ-GX10, TQ-GX20, TQ-GX22, TQ-GX30, TQ-GX32; **Siemens** C65, CX65, SX1; **Sony Ericsson** K500c, K500i, K700, P800, P900, Z600.

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 18 GỬI 8740



Trong vai tay đua một mình chống 3 đối thủ máy, bạn sẽ trải qua những đường đua từ sa mạc cho đến những vùng lạnh giá. Chỉ có thắng bạn mới giành được tiền thưởng để "độ" chiếc xế của mình mạnh hơn và chứng tỏ đẳng cấp của mình. Hơn nữa, chỉ khi đạt đẳng cấp tương xứng bạn mới có thể mở thêm những vòng đua mới. Nhấn ga, nhấp thắng hay tăng tốc đều phải được cân nhắc để có thể cho địch thủ ngửi khói. Quan trọng hơn nếu khéo léo thực hiện những cú trượt để ngoặt cua hay húc văng đối thủ sẽ mang lại lợi thế cho bạn rất lớn. Giành chức vô địch sẽ có giải thưởng giá trị hơn nhiều: 12 cuộc đua và cúp vô địch đang chờ bạn thể hiện tay lái lụa.

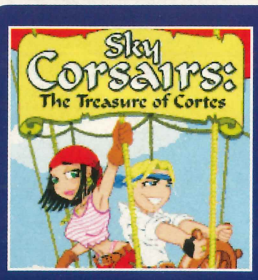
ĐT: **Motorola** A835, A845, C975, E398, E550, RAZR V3, V180, V220, V300, V360, V3i, V400, V500, V525, V550, V600, V620, V635, V975, V980; **Nokia** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235i, 6560, 6585 (US), 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, N-Gage, N-Gage QD; **Panasonic** 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N70, N90, N91, X700, X701, X800; **Sharp** TQ-GX10, TQ-GX15, TQ-GX20, TQ-GX22, TQ-GX25, TQ-GX27, TQ-GX30; **Siemens** 7650, C65, CT65, CV65, CX65, CX70, CX75, CXT70, M65, M75, S65, SK65, SL65, SP65, SX1; **Sony Ericsson** D750i, F500i, K500c, K500i, K506c, K508, K600, K700, K750, K750i, U8100, U8110, U8120, U8120, U8130, U8150, U8180, U8200, V800, W800, Z1010, Z500, Z800.

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 19 GỬI 8740**

Bạn sẽ điều khiển một trong những trực thăng tốc độ cao, trang bị vũ khí hạng nặng – chiếc K-50 biệt danh "Black Shark". Nhiệm vụ: xoá sạch căn cứ của tổ chức khủng bố "Children of Danawa" đã sở hữu cả vũ khí hạt nhân. Cuộc sống của rất nhiều người đang nằm trong tay của bạn, hãy cẩn thận. Bạn có thể lái trực thăng theo mọi hướng hay đứng yên nhưng hãy lưu ý nhiên liệu và cũng đừng quên thu thập "quà" nhiên liệu và bom. Quan trọng nhất là tuyệt đối không để cho đối phương phóng đi bất kỳ tên lửa nào nếu không muốn "game over". Đối phương cũng phản công rất ác liệt để ngăn bạn hoàn thành nhiệm vụ chính: vô hiệu hoá tên lửa hạt nhân.

ĐT: **Motorola** A1000, A830, A835, A920, A925, C261, C380, C385, C390, C650, C975, C980, E1000, E1060, E1070, E1120, E398, E770-Vodafone, L2, L6, L7, PEBL U6, ROKR E1, ROKR E2, V1050, V180, V186, V188, V220, V3, V3 BLK, V3-Vodafone, V300, V303, V360, V3c, V3i, V3x, V3x-Vodafone, V500, V501, V525, V535, V547, V555, V557, V560, V600, V620, V635, V80, V975, V980; NEC e228, e313, e338, e616; **Nokia** 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6100, 6101, 6103, 6108, 6131, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6233, 6234, 6260, 6270, 6280, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7600, 7610, 7650, 8800, E60, E61, E70, N-Gage, N-Gage QD, N70, N80, N90, N91; **Panasonic** SA6, SA7, VS2, VS6, VS7; **Sagem** myC5-2, myV-55, myV-56, myV-65, myV-75, myX-4, myX-5, myX-7, myX5-2; **Samsung** D720, D800, D820, SGH-C100, SGH-C110, SGH-C200, SGH-C210, SGH-D100, SGH-D410, SGH-D500, SGH-D520, SGH-D600, SGH-E100, SGH-E105, SGH-E300, SGH-E310, SGH-E330, SGH-E340, SGH-E350, SGH-E360, SGH-E530, SGH-E600, SGH-E620, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E715, SGH-E720, SGH-E730, SGH-E760, SGH-E770, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E850, SGH-E880, SGH-E900, SGH-P400, SGH-P510, SGH-X100, SGH-X120, SGH-X140, SGH-X200, SGH-X450, SGH-X460, SGH-X480, SGH-X490, SGH-X600, SGH-X620, SGH-X640, SGH-X660, SGH-X810, SGH-Z140, SGH-Z300, SGH-Z500, SGH-Z510, SGH-Z540, SGH-Z600, SGH-ZV10, SGH-ZV30, Z110, Z130, Z150, Z310; **Sharp** TQ-GX10, TQ-GX10, TQ-GX10i, TQ-GX10i, TQ-GX20, TQ-GX20, TQ-GX22, TQ-GX22, TQ-GX30; **Siemens** C65, C75, CX65, CX70, CX75, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL65, SL75, SX1; **SonyEricsson** D750i, F500i, J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K510c, K510i, K600, K608, K610c, K610i, K610im, K700, K750c, K750i, K790a, K790c, K790i, K800c, K800i, P800, P900, P910, S600, S700, S710, V600i, V800, W300c, W300i, W550i, W600i, W700, W800, W810, W900i, W950c, W950i, Z1010, Z500, Z520, Z525, Z530c, Z530i, Z800

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 12 GỬI 8740**



Từ lâu lắm rồi, cướp biển Cortes là nỗi kinh hoàng của lục địa. Lòng tham của hắn là không đáy. Hắn đã không từ bất kỳ vụ cướp bóc nào với mục đích duy nhất - vàng. Tất cả của cải cướp được được chuyển bằng chiến thuyền bay đến vùng đất bí mật mà chỉ có Cortes biết. Trước khi chết, Cortes đã vẽ lại bản đồ kho báu. Tuy nhiên, bản vẽ này bị chia thành 3 phần. Tất cả được giấu kín nhưng rồi cũng lần lượt được tìm thấy. Cuộc săn tìm ba mảnh bản đồ này bắt đầu. Ai thu thập đủ tất cả sẽ tìm thấy kho báu của Cortes. Bạn sẽ là thuyền trưởng của chiến thuyền bay và phải phá huỷ thuyền của tất cả đối thủ tại 5 địa điểm khác nhau. Không dễ đâu nhé thuyền trưởng.

ĐT: **Alcatel** One Touch 556/557/565, One Touch 735i, One Touch 756/757; LG A7150, B2100, C1100, C1200, C1400, C2100, C2200, C3300, C3310, C3320, G5310, G5400, G5500, G7050, G7070, G7100, G7120, KG800, T5100, U8110, U8120, U8138, U8150, U8180, U8330, U8360, U8380, U8550, U880, U890; **Motorola** A1000, A830, A835, A920, A925, C261, C380, C385, C390, C450, C550, C650, C975, C980, E1000, E1060, E1070, E1120, E398, E770-Vodafone, L2, L6, PEBL U6, RAZR V3, RAZR V3i, ROKR E1, ROKR E2, SLVR L7, V1050, V180, V186, V188, V220, V300, V303, V360, V3x, V500, V501, V525, V535, V547, V555, V557, V560, V600, V620, V635, V80, V975, V980; **NEC** e228, e313, e338, e616; **Nokia** 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3510i, 3530, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6070, 6100, 6101, 6103, 6108, 6131, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6233, 6234, 6260, 6270, 6280, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7360, 7370, 7600, 7610, 7650, 8910i, E60, E61, E70, N-Gage, N-Gage QD, N70, N80, N90, N91; **Panasonic** SA6, SA7, VS2, VS6, VS7; **Sagem** myC5-2, myV-55, myV-56, myV-65, myV-75, myX-4, myX-5, myX-7, myX5-2; **Samsung** D720, D800, D820, SCH-X700, SGH-C100, SGH-C110, SGH-C200, SGH-C210, SGH-D100, SGH-D410, SGH-D500, SGH-D520, SGH-D600, SGH-E100, SGH-E105, SGH-E300, SGH-E310, SGH-E330, SGH-E340, SGH-E350, SGH-E360, SGH-E530, SGH-E600, SGH-E620, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E715, SGH-E720, SGH-E730, SGH-E750, SGH-E760, SGH-E770, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E850, SGH-E880, SGH-E900, SGH-P400, SGH-P510, SGH-S300, SGH-X100, SGH-X120, SGH-X140, SGH-X200, SGH-X450, SGH-X460, SGH-X480, SGH-X490, SGH-X600, SGH-X620, SGH-X640, SGH-X660, SGH-X810, SGH-Z140, SGH-Z300, SGH-Z500, SGH-Z510, SGH-Z540, SGH-Z600, SGH-ZV10, SGH-ZV30, Z110, Z130, Z150, Z310; Sharp TQ-GX10, TQ-GX10i, TQ-GX20, TQ-GX22, TQ-GX30; **Siemens** C60, C65, C75, CX65, CX70, CX75, M55, M65, M75, MC60, ME75, S55, S65, S75, SK65, SL55, SL65, SL75, SX1; **SonyEricsson** D750i, F500i, J300, J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310, K500c, K500i, K508, K510, K600, K608, K610, K700, K750, K750i, K790, K800, P800, P900, P910, S600, S700, S710, T610, T630, V600i, V800, W300, W550i, W600i, W700, W800, W800c, W800i, W810, W900i, W950, Z1010, Z500, Z520, Z525, Z530, Z600, Z800.

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 16 GỬI 8740**

Hỗ trợ kỹ thuật: 08-4042034

ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

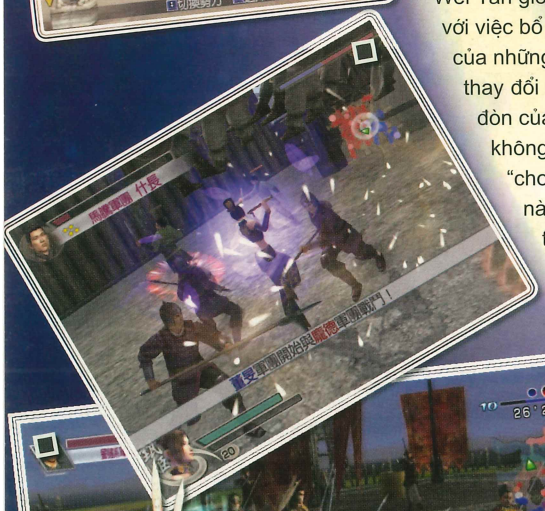
Muốn biết trò chơi "quý tộc" đánh golf như thế nào! Golf Challenge sẽ là thách thức thực sự ngay trên chiếc ĐTDĐ của bạn để có thể hoàn tất từ lỗ đầu tiên đến lỗ cuối cùng. Bạn phải làm quen với 15 loại gậy khác nhau để chọn đúng loại cho mỗi cú đánh bóng. Mặt khác, bạn còn phải dùng lực chính xác tuỳ theo khoảng cách mà bóng cần đến. Người chơi gôn chuyên nghiệp còn phải tính hướng gió, địa hình – bóng sẽ đi khác nhau khi bạn đánh trên cát và trên đất gồ ghề. Đừng để bóng rơi xuống nước hay mất hút trong những bụi cây! Khó nhưng hấp dẫn đấy bạn ơi.

ĐT: **LG** C1100, C1200, C2200, U8100, U8110, U8120, U8130, U8150, U8330; **Motorola** C350, C370, C450, C550, C650, E390, E398, E398, MPX220, V220, V3, V300, V3i, V3x, V400, V500, V525, V551, V600, V80; **Nokia** 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3300, 3510i, 3530, 3585i, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 3660, 5100, 5140, 6010, 6012, 6015, 6015i, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6260, 6585 (US), 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD; **Sagem** myC-4, myV-55, myV-65, myV-75, myX-7, myX5-2; **Samsung** SGH-C200, SGH-C207, SGH-C225, SGH-D410, SGH-D415, SGH-D418, SGH-D500, SGH-E100, SGH-E105, SGH-E108, SGH-E300, SGH-E300, SGH-E310, SGH-E315, SGH-E316, SGH-E317, SGH-E330, SGH-E338, SGH-E600, SGH-E608, SGH-E630, SGH-E638, SGH-E700, SGH-E708, SGH-E710, SGH-E715, SGH-E800, SGH-E808, SGH-E810, SGH-E820, SGH-P400, SGH-P510, SGH-P518, SGH-P700, SGH-P716, SGH-P730, SGH-P738, SGH-X105, SGH-X427m, SGH-X450, SGH-X458, SGH-X460, SGH-X468, SGH-X475, SGH-X480, SGH-X910, Z130; **Sharp** TQ-GX10, TQ-GX12, TQ-GX15, TQ-GX20, TQ-GX22, TQ-GX30, TQ-GX32; Siemens C65, CX65, CX70, M65, S65, SF65, SK65, SL65, SP65; **Sony Ericsson** F500i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K508i, K700, K700i, T610, T618, T630, Z1010, Z600, Z800i.

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 20 GỬI 8740**

DYNASTY WARRIORS 5 Special

TAM QUỐC PHÂN TRANH



Được xem là hình tượng về thể loại "beat-them-up" trên console, dòng game Dynasty Warriors đã đi được một chặng đường khá dài. Vẫn với đề tài Tam Quốc phân tranh, sau Dynasty Warriors 4: Hyper (DW4H), Koei tiếp tục mở rộng "địa bàn" sang PC với phiên bản Dynasty Warriors 5: Special (DW5S).

Có thể xem DW5S là bản tổng hợp của Dynasty Warrior 5 và Dynasty Warrior 5: Xtreme Legend vốn chỉ phát hành trên console. Ngoài những gương mặt cũ vốn quen thuộc ở phiên bản DW4H, DW5S bổ sung cho quân đội 3 nước một lượng tướng mới khá đáng kể: Thục (Shu) có Guan Ping, Xing Cai; Ngụy (Wei) có Cao Pi, Pang De còn bên Ngô (Wu) là Ling Tong. Tổng cộng bạn có hơn 40 nhân vật để chọn lựa trong game.

Koei luôn nổi danh với chuyện thiết kế các nhân vật đạt chuẩn "nam thanh nữ tú" và đồng hành với một phong cách... khác người. Trong DW5S, bạn sẽ thấy Zhuge Liang có phong thái không khác gì võ tướng, hay Pang De vận giáp như hiệp sĩ châu Âu thời Trung Cổ. Cá biệt, Wei Yan giống hệt một tay thổ dân! Cùng với việc bổ sung nhân vật, cách xuất chiêu của những vị tướng trong game cũng được thay đổi cho hợp lý, điển hình là tốc độ ra đòn của Ma Chao nhanh hơn và cũng không còn cảnh ngồi trên ngựa đánh "choáng" tất cả đối phương nữa. Điều này góp phần lấy lại tính cân bằng trong game (trong DW4H, hễ Ma Chao cưỡi ngựa là gần như "vô đối").

Về lối chơi, DW5S vẫn giống các phiên bản trước. Bạn trong vai một vị tướng dẫn quân xông pha chiến trận. Nhưng để tạo sự đổi mới, Koei đã có một chút tinh chỉnh. Mảng vũ khí phân ra làm 3 loại: nhẹ, trung bình và nặng. Các vũ khí loại nhẹ, thường là vũ khí ở cấp thấp hay gươm giáo, có tốc độ đánh nhanh nhưng ít điểm cộng; còn các vũ khí loại nặng, thường là vũ khí cấp cao, có tốc độ chậm hơn, bù vào đó lại được nhiều điểm cộng. Vì thế, trong khi chơi bạn sẽ thấy nhân vật lúc đầu dùng "đồ bèo" đánh rất nhanh, nhưng về sau khi lượm được vũ khí tốt thì tốc độ đánh lại chậm đi rõ rệt. Bạn phải tập trung "săn" các tướng mạnh hoặc hòm vũ khí thì mới có "hàng xịn" để dùng. Nếu đã chơi phiên bản DW3 trên console, bạn sẽ thấy DW5S cũng phân cấp vũ khí ra làm 4 bậc (vũ khí cấp 4 là vũ khí xịn nhất).

Đồ vật trong DW5S không khác so với DW4H, chỉ có số lượng ngọc (orbs) đã giảm xuống còn 4 viên là Fire, Yin, Yang và Ice. Phần vệ sĩ cũng có cải tiến đáng kể: được trang bị 8 kĩ năng khác nhau như hồi máu, tăng sức mạnh cho tướng hoặc "hò hét" cổ vũ tinh thần của toàn quân. Theo nhận xét riêng, những kĩ năng hỗ trợ của vệ sĩ rất hữu ích cho người chơi trong trận chiến. Độ khó cũng vì thế mà gia tăng: đối phương có nhiều lính hơn, tướng địch máu cũng "trâu" hơn, các khu trại được chia làm nhiều loại: tấn công, phòng thủ... Thêm thách thức nhưng cũng thêm thú vị!

Có lẽ do phát triển riêng cho PC mà DW5S hỗ trợ một số hiệu ứng đồ họa mới, có khả năng tăng độ phân giải nên hình ảnh trông đẹp và sắc nét hơn console. Phần âm thanh không thay đổi nhiều, chất lượng vẫn đủ tạo khí thế cho các tướng xung trận.

VÂN ANH

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Koei
Phát hành: Koei
Ngày phát hành: 01/02/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 1,6GHz; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 4GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 2,6GHz; RAM 512MB; VGA 128MB.

Resident Evil 4

Giải cứu Ashley Graham

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Capcom
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 22/02/07
Thể loại: Phiêu lưu - kinh dị
Hệ máy: PC, PS2, GC
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz; RAM 256MB; VGA 128MB; HDD 1,2GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.

Chúng ta tạm thời bỏ qua danh tiếng mà dòng game Resident Evil (RE) đã tạo dựng được trên hệ máy console, những cảm xúc mạnh mẽ của bản Resident Evil 3: Nemesis trên hệ máy PC (2001) để một lần nữa sẽ được hòa mình vào thế giới quái dị của Resident Evil... RE là game thuộc thể loại game phiêu lưu - kinh dị, người chơi quan sát thế giới trong trò chơi từ góc nhìn thứ 3. Resident Evil 4 (biohazard 4 - RE 4) lần đầu tiên xuất hiện vào ngày 11/01/2005 tại Bắc Mỹ dành cho hệ máy Nintendo GameCube. Sau đó không lâu, game đã có mặt tại thị trường châu Âu và Nhật dành cho hệ máy PlayStation 2 (25/10/2005). Thế nhưng đối với fan của hệ máy PC thì RE 4 vẫn mới hoàn toàn vì mới vừa được chuyển thể vào dịp đầu năm 2007 này mà thôi.

RE 4 lấy bối cảnh vào năm 2004, tức là 6 năm sau sự kiện đã diễn ra trong các game RE 2 và 3. Đặc vụ Leon Scott Kennedy được chính phủ Mỹ cử làm nhiệm vụ hết sức quan trọng: tìm và giải cứu Ashley Graham, con gái của tổng thống Mỹ đã bị bắt cóc bởi một tổ chức bí mật. Leon được đưa đến một ngôi làng bí mật ở Tây Ban Nha (châu Âu), nơi có người đã từng nhìn thấy Ashley. Tại ngôi làng nhỏ bé này, Leon đã gặp trở ngại rất lớn khi bị hầu hết dân làng chống đối. Họ sẵn sàng hy sinh mạng sống của mình cho Los Illuminados, giáo phái đã bắt cóc Ashley, để ngăn cản Leon. Trong suốt quá trình thực thi nhiệm vụ, Leon đã nhận được sự trợ giúp của Ada Wong, một điệp viênmà Leon đã từng gặp trong phần 2 và đồng nghiệp cũ là Jack Krauser và Sera - đóng vai trò không nhỏ trong việc giúp Leon điều tra Los Illuminados.

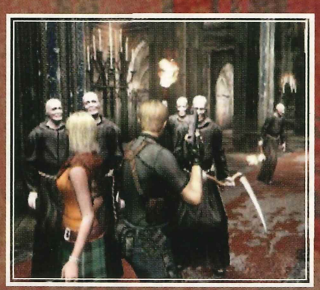
Thủ lĩnh giáo phái này là Osmund Saddler, sau khi phát hiện Leon đã giải cứu cho Ashley đã tìm mọi cách để bắt Ashley trở lại. Trong một đợt tấn công bất ngờ bằng máy bay trực thăng, bọn tay sai của Saddler đã làm được điều này. Leon lại phải vất vả truy tìm tung tích của bọn chúng đến tận căn cứ quân sự ở một hòn đảo nhỏ gần bờ. Với sự giúp sức của Ada, Leon đã đánh bại Saddler và giải cứu thành công Ashley. Đồng thời, Leon còn tìm thấy Las Plagas, được coi là một trong những thánh vật của Los Illuminados. Trao nó cho Ada và cô ta đã thoát khỏi đảo bằng máy bay trực thăng, Leon và Ashley cố thoát khỏi hòn đảo đang bị phá hủy trên chiếc môtô trượt nước...

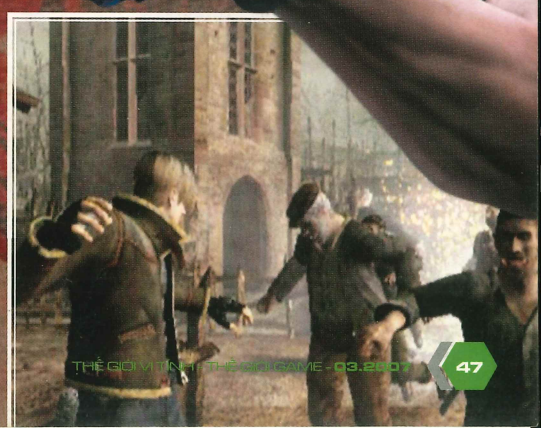
Theo từng bước chân của đặc vụ Leon trong quá trình phá án, chúng ta có thể thấy RE 4 có cách chơi rất hay. Khác hẳn với các game được phát triển trước, đa phần khả năng tương tác giữa người chơi và thế giới trong game chỉ là bắn vỡ, bật tắt các thiết bị điều khiển, giờ đây bạn còn có thể nhận các vật phẩm cần thiết để hoàn thành game như các vật bồi máu, đạn dược và tiền... Chúng được bố trí rải rác khắp nơi trên bản đồ. Vì thế mặc dù đã biết trước điểm sắp đến, thay vì bạn sẽ vừa chạy vừa bắn như trong các game hành động, người chơi phải lùng sục khắp các ngôi nhà, ngõ ngách dọc đường đi, vì biết đâu mình đã bỏ qua một vật dụng, hay một bí mật nào của game. Có thể nói RE 4 đã níu kéo người chơi qua từng bước chân. Dân làng trong game, tuy không phải là các xác chết hồi sinh nhưng do tâm trí bị khống chế nên cũng di chuyển chậm chạp nhưng chắc chắn, từng bước áp sát người chơi. Hơn nữa, rất "lì đòn" vì thế lực lượng này tỏ ra là đối thủ không dễ "chơi" chút nào. Ngoài khả năng cận chiến tài tình, dân làng còn có khả năng "phi" vũ khí là các cây liềm hay cây cào đất từ xa vô cùng nguy hiểm.

Hầu như trong game người chơi ít khi được nghe những bản nhạc nền rợn người. Thay vào đó, RE 4 sử dụng chính những tiếng động tự nhiên: tiếng bước chân lạo sạo trên lá, tiếng quạ kêu, tiếng gió hú và tiếng cánh cửa va đập khi bị gió thổi... Tưởng chừng đơn giản, tầm thường nhưng với sự "cáo già" về phát triển game, chúng được phối khéo léo với tông màu chủ đạo xám tối, người chơi phải tập trung và căng thẳng qua từng bước đi.

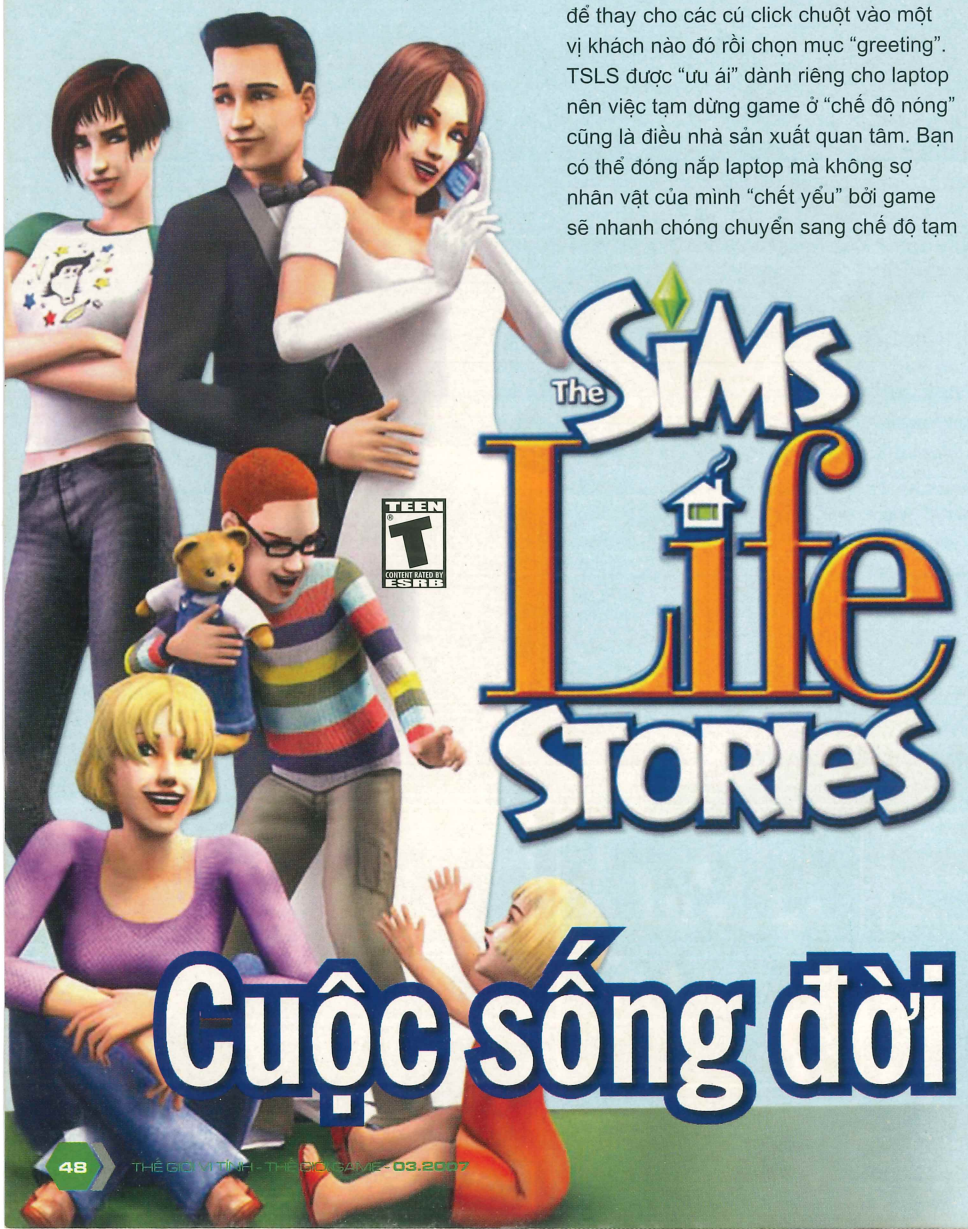
Nếu bỏ qua yếu tố bắt buộc người chơi phải lưu game tại các điểm cố định và cách điều khiển hồng tâm bằng các phím di chuyển, khá thô cứng và chậm chạp hơn nhiều so với di chuyển bằng chuột mà các fan trên hệ PC thường sử dụng thì RE 4 quả là một game kinh dị, tìm đường rất hấp dẫn cho những ai đam mê thể loại này. Đây quả là món quà thú vị mà nhà sản xuất Capcom dành cho các game thủ trong dịp tết âm lịch năm nay.

THIÊN LONG





Cuộc sống đời thường



Trong cuộc sống, ai cũng mong những điều tốt đẹp, an lành đến với gia đình, bạn bè xung quanh và chính bản thân mình. Không xa rời thực tế, The Sims luôn lấy những điều giản dị đời thường, mối quan hệ giữa người và người làm nguồn cảm hứng mỗi khi đưa ra một phiên bản mới.

Có thể xem The Sims Life Stories (TSLS) là phiên bản đầu tiên của dòng The Sims Life Line. Game đưa người chơi hòa nhập vào cuộc sống của hai nhân vật chính là Riley và Vince nhằm giúp đỡ họ thoát khỏi những khó khăn riêng, những gút mắc tưởng chừng như đeo bám họ suốt đời. Cô nàng Riley dường như tụt dốc thảm hại kể từ khi mất việc làm cũng như nơi ở, phải tá túc với người dì tại một thành phố được gọi là "Four Corners". Cuộc sống mới sẽ đưa Riley về đâu? Liệu có hạnh phúc hay không? Những câu trả lời trên sẽ do chính bạn khám phá qua từng mốc thời gian cụ thể. Hay bạn có thể làm mọi cách nhằm giúp anh chàng Vince vốn tài ba trong công việc nhưng lại lận đận trong tình trường có được một mối tơ duyên hạnh phúc?

Với tiêu chí "Laptop Friendly", TSLS chính là cơ hội cho những người luôn bận rộn với công việc, đôi lúc rảnh rỗi mới "chăm chút" cho cuộc sống ảo trong The Sims. Chế độ chạy game dạng cửa sổ mang lại cảm giác tự do, trong khi vẫn thực hiện các công việc khác như chat, văn phòng... mà không gây ảnh hưởng nhiều đến cuộc sống thực. Đặc biệt, game có các phím tắt giúp giảm thiểu thời gian cho người chơi, chẳng hạn như mỗi lúc có khách, bạn chỉ việc nhấn phím G để thay cho các cú click chuột vào một vị khách nào đó rồi chọn mục "greeting". TSLS được "ưu ái" dành riêng cho laptop nên việc tạm dừng game ở "chế độ nóng" cũng là điều nhà sản xuất quan tâm. Bạn có thể đóng nắp laptop mà không sợ nhân vật của mình "chết yểu" bởi game sẽ nhanh chóng chuyển sang chế độ tạm dừng cho đến khi bạn kích hoạt trở lại.

Quay lại với TSLS, ngoài hai mục chơi theo cốt truyện xung quanh Riley và Vince (sẽ được "unlock" khi bạn hoàn thành các nhiệm vụ cơ bản cho Riley), người chơi vẫn có thể chơi theo ý thích của mình tại mục chơi tự do. Với hơn 20 vật dụng, 70 loại tường và giấy dán tường được bổ sung từ The Sims 2, chắc chắn TSLS dễ dàng đáp ứng yêu cầu muốn thể hiện nét "độc" cho ngôi nhà mơ ước của bất kỳ "kiến trúc sư" khó tính nào.

Tuy đã hạn chế tối đa yêu cầu về phần cứng nhằm phát huy tính linh động của laptop, nhưng những hình ảnh cùng với âm thanh trong TSLS không hề giảm sút. Các chi tiết đồ họa vẫn thể hiện được những nét nổi bật như từng có tại các sê-ri The Sims trước đây. Bằng những câu chuyện mang đậm tính nhân văn, nét vui buồn trong cuộc sống của mỗi nhân vật, TSLS đã phần nào phản ánh rõ những điều luôn xảy ra xung quanh cuộc sống thường nhật của mỗi chúng ta, điều luôn giúp The Sims thành công.

SU SU

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Maxis
Phát hành: EA Games
Ngày phát hành: 06/02/07
Thể loại: Mô phỏng
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 1,4GHz; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 2,7GB; Windows XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,8GHz; RAM 512MB; VGA 128MB.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Sega
Phát hành: Sega
Ngày phát hành: 14/11/06
Thể loại: Platform
Hệ máy: Xbox 360, PS3
ESRB: Everyone

Ưu: tông màu thể hiện khá bắt mắt.
Khuyết: camera sắp đặt bất hợp lý; thời gian nạp game chậm; hiệu ứng âm thanh nghèo nàn.

TIỂU QUÁI SONIC THE HEDGEHOG

Ngoại trừ các phiên bản dành riêng cho hệ handheld hoặc phân phối độc quyền trên các nền máy trước của SEGA, người hùng Sonic hình như không có duyên lắm trên các thế hệ console hiện hành. Điển hình là các phiên bản Sonic Heroes, Sonic Riders, Sonic Adevture 2 Battle...đều bị đánh giá là những sản phẩm ăn theo khá rẻ tiền. Chính vì vậy khi nghe tin tít lớn Sonic the Hedgehog (STH) được công bố trên cả hai next-gen là PS3 và Xbox 360, như bao người hâm mộ nhân vật huyền thoại này, tôi cũng háo hức chờ đợi và hy vọng trò chơi sẽ quay trở lại những giá trị vốn có của nó.

Câu chuyện của STH được bắt đầu tại Soleanna – mệnh danh là City of Water, dưới quyền tự trị của công chúa Elise xinh đẹp, người sở hữu viên đá quyền năng Chaos Emeralds. Tin đồn về sức mạnh hủy diệt của viên đá thu hút không ít sự quan tâm của những kẻ có tâm địa xấu, trong đó có tiến sĩ Eggman – kẻ thù không đợi trời chung với Sonic từ các phiên bản trước. Âm mưu đánh cắp Chaos Emeralds của tiến sĩ Eggman nhanh chóng được tiến hành vào dịp lễ của Soleanna... Công chúa Elise sớm rơi vào tay của Eggman nhưng may mắn thay, trước lúc lâm nguy cô đã kịp trao lại cho Sonic viên đá trên. Phối hợp cùng với anh bạn sóc Tails, Sonic quyết tâm giải thoát công chúa Elise...

Bên cạnh những pha hành động quen thuộc của người hùng Sonic, trong phiên bản mới dành cho next-gen này người chơi sẽ có cơ hội điều khiển nhiều nhân vật khác nhau như Tails, Shadow và cả nhân vật mới toanh Silver. Mỗi nhân vật đều có sở trường riêng được phát huy trong từng cảnh chơi. Ví dụ tốc độ "xé gió" của Sonic sẽ giúp anh chủ động trong những pha rượt đuổi; nhờ chiếc đuôi xoay tít như cánh quạt trực thăng, Tail có thể đáp mình lên những vách núi cao hiểm trở khá an toàn. Trong khi đó, Shadow có thể lượn mình trên những chiếc "xế nổ hầm hố" và Silver có thể di chuyển đồ vật tùy thích nhờ năng lực tâm linh đặc trưng.

Ngoài việc tận dụng các năng lực trên để vượt qua những màn chơi chính như một biện pháp tất yếu, người chơi còn có thể nhận thêm các nhiệm vụ phụ để kiếm điểm thưởng quan trọng, nhưng thực tình việc này không hào hứng lắm bởi kết cấu đơn điệu và nhàm chán của chúng. Mặt khác, hệ thống camera sắp đặt bất hợp lý khiến người chơi khó lòng nắm bắt diễn tiến chính của game mà đây lại là game platform có diễn tiến cực nhanh khiến Sonic the Hedgehog biến thành cơn ác mộng nếu người chơi đủ kiên nhẫn thưởng thức đến tận phút cuối.

Ngoại trừ những đoạn phim sống được dàn dựng khá ấn tượng với tông màu sặc sỡ, đồ họa trong STH thực sự đáng thất vọng từ cảnh nền đến dáng vẻ nhân vật, tất cả không khác nào bản nâng cấp chưa hoàn chỉnh từ các phiên bản 3D trước đó. Một nghịch lý khó chấp nhận là với chất lượng 3D nghèo nàn như vậy trò chơi lại load cảnh thường xuyên và khá ì ạch. Âm thanh cũng không dễ chịu hơn khi được thể hiện khá hời hợt từ nhạc nền đến lồng tiếng. Đáng tiếc khi phải thừa nhận Sonic The Hedgehog vẫn chỉ là "công dân hạng hai" trên next-gen.

MINH PHƯƠNG

E.D.F.
EARTH DEFENSE FORCE

PHÒNG VỆ TRÁI ĐẤT

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Sandlot
Ngày phát hành: 14/12/06 (Nhật)
ESRB: Đang chờ đánh giá
Phát hành: D3
Thể loại: Hành động
Hệ máy: Xbox 360

Ưu: cơ chế đồ họa tốt; kho vũ khí đồ sộ; hỗ trợ chế độ co-op.
Khuyết: cách chơi lặp lại; góc quay sắp đặt chưa phù hợp; nhiều lỗi liên quan đến vật lý.

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Dù không còn mới mẻ trong phim ảnh hay video game, nhưng mảng đề tài giả tưởng về người ngoài hành tinh vẫn tiếp tục được khai thác khá nhiều trong các sản phẩm giải trí nhờ tính hấp dẫn và khả năng thu hút cao. Earth Defense Force (Chikyuu Boueigun) – EDF 2017, dành cho hệ Playstation trước đây vừa được Sandlot ra mắt phiên bản thứ ba dành cho next-gen console là Xbox 360 vào trung tuần tháng 12 vừa qua.

Đúng như tên gọi của mình, trò chơi lấy bối cảnh hành tinh xanh vào năm 2017 bị những người ngoài hành tinh hiếu chiến tấn công. Trong vai người lính vô danh của biệt đội gìn giữ hòa bình thế giới, bạn sẽ đảm trách nhiệm vụ cùng các đồng đội máy đánh đuổi những kẻ xâm lược. Lẽ dĩ nhiên, trước lực lượng địch áp đảo cả về chất lẫn lượng bạn sẽ được "lận lưng" khá đầy đủ "đồ chơi" từ đơn giản như súng máy, shotgun, súng tia đến hạng nặng như súng phóng lựu, tên lửa tầm nhiệt... Tất nhiên không thể không kể đến các phương tiện cơ giới giúp sức không ít cho bạn trong cuộc chiến cam go này như mô tô trang bị súng máy, thiết giáp, trực thăng chiến đấu và cả những cỗ "mech" khổng lồ có sức hủy diệt cao.

Ngoài khí tài quân sự đồ sộ, điểm tạo ấn tượng của EDF 2017 chính là khả năng tương tác giữa người chơi và môi trường khá cao. Gần như 90% cảnh vật trong trò chơi đều có thể được tiến "về cát bụi" bất kể là cây cối hai bên đường, biển quảng cáo lớn hay cao ốc chọc trời... bởi những phát bazooka rung chuyển đất trời. Ngoài ra, đối phương vô cùng đa dạng - từ sinh vật khổng lồ (kiến, nhện), dĩa bay, robot chiến đấu rồi nhân bản của chúng... làm người chơi cảm giác được vùng vẫy giữa chiến trường khốc liệt, được thể hiện khá thành công nhờ tốc độ khung hình giữ ở mức an toàn khá cao. Điểm đáng khen ngợi là dù đạt đến con số ấn tượng như trên, nhưng mỗi mô hình đơn lẻ đều được dựng với chất lượng khá tốt. Đây là nỗ lực giải quyết bài toán nan giải "chất và lượng" rất đáng ghi nhận của Sandlot.

Càng đi vào sâu, EDF 2017 càng lộ rõ những điểm trừ nặng khiến trò chơi khó giữ được chân các game thủ sau vài giờ tiếp xúc. Đầu tiên là góc quay được sắp đặt thiếu ổn định, đặc biệt vào những lúc "dầu sôi lửa bỏng" khi đang áp sát với địch thủ khổng lồ hay lỡ lạc chân qua các tòa nhà cao tầng, hồng tâm thường trở chứng hướng thẳng lên trời rất khó quan sát. Mặc dù, áp đảo về lượng nhưng chất "AI" của đối phương hầu như không cải thiện được mấy so với các phiên bản trước. Chính vì vậy chỉ cần vài thao tác khéo léo là bạn có thể tung hoành giữa lưới đối phương dày đặc như chỗ không người. Mặt khác, bạn có thể bắt gặp những hạt sạn lớn khó chấp nhận như đám sinh vật khổng lồ vẫn "bình yên vô sự" khi bị xác phi thuyền mẹ đáp trúng; hay phải tự hỏi "lực hấp dẫn" liệu có vấn đề khi xác kiến khổng lồ xoay vòng, lộn nhào trên chiến trường dù chỉ vô tình trúng phải các loạt đạn súng máy!

Trái đất có an toàn trước những đợt tấn công như vũ bão của người ngoài hành tinh? Vượt qua 53 màn chơi của Earth Defense Force 2017, bạn sẽ có câu trả lời xác thực nhất.

CÁT TƯỜNG

Cty TNHH Xuân Vinh
Linh kiện máy tính
Phần cứng cao cấp
Cung cấp máy game
Phụ kiện máy game
Giải trí - KTS
145 Lê Lợi - Đà Nẵng
www.xuanvinh.org 0511-219222

UNTOLD LEGENDS DARK KINGDOM
HÒA BÌNH CHO DURETH

Mặc dù không là thương hiệu mạnh trên nền PSP (thể hiện qua hai phiên bản Brotherhood of Blade và The Warrior's Code), nhưng nhờ có mẹ đỡ đầu là Sony Online Entertainment nên Untold Legend: Dark Kingdom nghiễm nhiên trở thành một trong trong những "launch title" đầu tiên nhằm đánh bóng PS3. Thế nhưng hiệu quả mà nó mang lại thật sự không thỏa lòng mong đợi của các fan cũng như hai lần xuất hiện trước...

Câu chuyện Dark Kingdom (DK) bắt đầu khi các hiệp sĩ bàn tròn trở về quê nhà sau nhiều năm chinh chiến. Tuy nhiên, họ sớm nhận ra quỷ dữ đang hoành hành và kẻ đứng sau điều khiển chúng không ai khác chính là đức vua mà họ đã hằng tin tưởng. Sự việc nghiêm trọng trên khiến các hiệp sĩ buộc phải lập kế hoạch "hành thích" đức vua để đưa miền đất Dureth trở về hiện trạng ban đầu...

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Sony Online Entertainment
Phát hành: Sony Online Entertainment
Ngày phát hành: 15/11/2006
Thể loại: Hành động - Nhập vai
Hệ máy: PS3
ESRB: Teen

Ưu: tông màu thể hiện khá bắt mắt.
Khuyết: phạm khá nhiều lỗi trong khâu đồ họa; góc quay thiết lập kém; Chưa tận dụng tốt tài nguyên của next-gen.

Bắt đầu cuộc phiêu lưu giải phóng Dureth, người chơi được tùy chọn một trong ba chiến binh của Dragon's Shade gồm Warrior, Scout và Mage. Mỗi người đều có ưu khuyết riêng để người chơi khám phá và nắm bắt nhằm tạo được ưu thế riêng của mình. Tỉ như với chiếc búa chiến khổng lồ cộng lượng máu dồi dào, chàng chiến binh (Warrior) có thể xông pha vào lớp lớp lưới địch để càn lướt. Bù lại tốc độ ra đòn khá chậm và điều khiển nặng nề là điều mà người chơi cần cân nhắc trước khi lựa chọn nhân vật này. Đối lập hoàn toàn với Warrior, tuy khả năng chịu đòn kém nhưng pháp sư (Mage) lại chiếm lợi thế nhờ kĩ năng phép thuật mạnh có thể dứt điểm đối phương từ khoảng cách an toàn.

Việc tiêu diệt quái vật trên đường đi sẽ giúp các nhân vật tích lũy được kinh nghiệm nhằm trau dồi các kĩ năng mới và các chỉ số cơ bản như sức mạnh, máu, mana... Tuy nhiên, điểm lạ của DK là bạn không bắt gặp các shop bán đồ do các nhân vật phụ quản lý, thay vào đó là các điểm checkpoint bố trí trên đường. Tại đây bạn có thể mua giáp trụ, các viên ngọc phép để gắn vào vũ khí và quan trọng hơn cả là nạp lại máu và năng lượng (trong DK không xuất hiện các bình máu hay mana) để có thể tiếp tục hành trình.

Trong suốt quá trình hoàn thành nhiệm vụ bạn sẽ phải giải quyết các câu đố do trò chơi đề ra. Như để mở vách đá chắn ngang trước mặt bạn phải ráp từng cặp chữ cổ trên mặt đất. Hay để vượt qua lưới điện bao quanh bạn phải sử dụng đối phương làm vật tế để hóa giải phong ấn. Nhìn chung các vế đố này tỏ ra khá đơn giản, không cần phải động não nhiều nhưng nó giúp trò chơi tránh được vòng lặp nhàm chán của thể loại chặt chém.

Tuy vậy, DK cũng mang trong mình không ít khuyết điểm. Đầu tiên phải kể đến lỗi trong khâu đồ họa khiến việc thể hiện các động tác nhảy hay di chuyển trên các vật thể như đá, thùng gỗ... tỏ ra khá khó khăn và không ít lần bạn phải nhận đòn oan từ đối phương chỉ vì lỡ kẹt chân vào vách đá. Bên cạnh đó, sức mạnh "hầm hố" của PS3 mà Sony quảng bá từ trước dường như vẫn chưa được khai thác đúng mức khi mà việc thể hiện đối tượng hay vật thể cả xa lẫn gần đều rất hạn chế. Hệ quả là đối phương trở nên vô hình dù chúng chỉ đứng cách bạn khoảng mười bước chân. Đây thực sự là bất lợi lớn nếu nhân vật của bạn phải đối mặt với cả nhóm lính địch từ 7-8 tên trở lên mà không thể chủ động phòng bị từ xa. Chưa bàn đến hệ thống camera được đặt khá "vụng về", thường được gán chết vào các vật thể khiến việc quan sát diễn biến trận đấu rất khó khăn, khả năng "tử trận" không biết lý do rất cao! Và để trả giá cho những phiền toái trên bạn phải chấp nhận một điều hoàn toàn vô lý là tốc độ nạp cho mỗi cảnh chơi diễn ra khá ì ạch.

MINH PHUONG

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@yahoo.com
ĐT HN: 04.7261373 ĐT HCM: 08.2961349

Best

Giá tốt nhất - Dịch vụ tốt nhất

- Giảm giá 10% tất cả linh kiện mua kèm máy
- PSP Value Pack giá 3.599.000
- PS3 bản 20GB giá 8.499.000
- PS3 bản 60GB giá 9.499.000
- PS2 giá 2.499.000
- XB360 giá 5.799.000
- DS Lite giá 2.499.000

Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 04.726.13.73
hoặc truy cập vào địa chỉ www.hotgameshop.net
để biết thêm chi tiết về đợt siêu khuyến mại này

LUMINES™ II

Giải NHỮNG KHỐI VUÔNG

Gặt hái thành công ngay từ khi ra mắt để cổ động cho nền máy PSP, đồng thời được bình chọn là game giải đố hay nhất trên mọi hệ máy, Q Entertainment có thừa tự tin để trở lại với phiên bản thứ hai của Lumines vào trung tuần tháng mười một vừa qua.

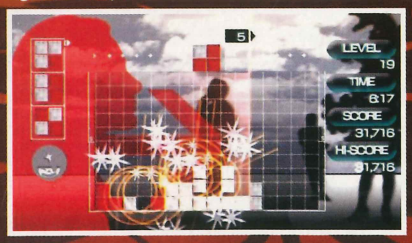
Luật chơi trong lần xuất hiện thứ hai này của Lumines vẫn được giữ nguyên, với nhiệm vụ là sắp đặt các khối vuông đồng màu vào cùng vị trí với nhau. Mỗi lần xếp đúng bốn ô cùng màu trở lên, một thanh chạy ngang màn hình sẽ bắt đầu ghi nhận và tính điểm cho bạn. Đặc biệt nếu may mắn gặp được những khối vuông "nhấp nháy" và xếp chúng đúng vào vị trí nhất định, bạn có thể tạo ra hiệu ứng dây chuyền với những khối đồng màu xung quanh. Đây cũng là cách giúp bạn kiếm được lượng điểm thưởng dồi dào hơn mức bình thường.

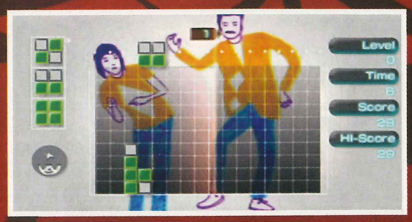
Cũng như phiên bản trước, ngoài những màn chơi bất tận trong chế độ challenge mode bạn có thể tùy chọn thêm hai chế độ khác là mission mode và puzzle mode. Nếu mission mode đòi hỏi người chơi phải tỉ mẩn tính toán nước đi vừa đủ để phá vỡ tất cả các khối vuông theo từng màn chơi đưa ra, thì puzzle mode cũng làm các game thủ không kém phần đau đầu khi phải xoay trở trong quỹ thời gian hẹp thật khéo léo nhằm hoàn thành được các bức họa phức tạp theo yêu cầu với nguyên liệu là những khối vuông đầy màu sắc. Nếu chán việc phải loay hoay một mình bạn có thể tham gia những trận tranh tài căng thẳng cùng máy (Verus CPU Mode) hay bạn chơi khác tại Dual Mode để rèn luyện kĩ năng.

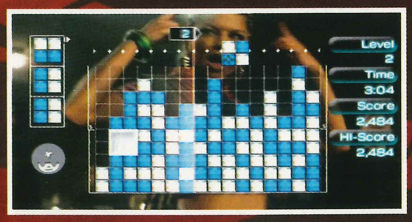
Mặt khác, việc tham gia đầy đủ và hoàn tất xuất sắc các mục chơi nêu trên sẽ giúp bạn khám phá các cảnh nền sinh động và đặc biệt là bộ sưu tập nhạc không lồ từ các nghệ sĩ trứ danh trên thế giới như Black Eyed Peas, Missy Elliott, Gwen Stefani, Beck,.. Song song đó, nếu muốn thưởng thức trò chơi theo phong cách riêng "không đụng hàng", bạn có thể dùng bộ nhạc cụ sẵn có gồm trống, ghi-ta, keyboards và bass được tích hợp sẵn để sáng tác những bản nhạc nền yêu thích của mình hoặc chia sẻ cùng bạn bè qua kết nối Wi-Fi. Đây thực sự là món quà đặc biệt ý nghĩa cho cả các bạn yêu nhạc và thích sáng tạo.

Với gameplay nhẹ nhàng nhưng không kém phần hấp dẫn được thừa hưởng từ đàn anh, lại được phát huy bằng những giai điệu sôi động, Lumines II sẽ khiến bạn bận bịu trong khoảng thời gian dài.

ĐẶNG KHÁNH







THÔNG TIN GAME

Phát triển: Q Entertainment
Phát hành: Buena Vista Games
Ngày phát hành: 06/11/06
Thể loại: Giải đố
Hệ máy: PSP
ESRB: Everyone

Ưu: Nhạc nền được đầu tư tốt; cách chơi hấp dẫn; cho phép người chơi tạo những bản nhạc tùy thích.
Khuyết: Hầu như không thay đổi so với phiên bản đầu.

Tên game: Genesis Rising: The Universal Crusade	**Phát triển:** Metamorf	**Ngày phát hành:** 20/03/2007	
Thể loại: Chiến thuật	**Phát hành:** Dreamcatcher	**ESRB:** Đang đợi đánh giá	**Hệ máy:** PC

GENESIS RISING

CUỘC CHIẾN CÔNG NGHỆ GEN

Từ thân phi thuyền "mọc" những bộ phận chiến đấu mới – đúng kiểu... động vật tiến hóa! Cuộc chiến đỉnh cao về công nghệ gen.

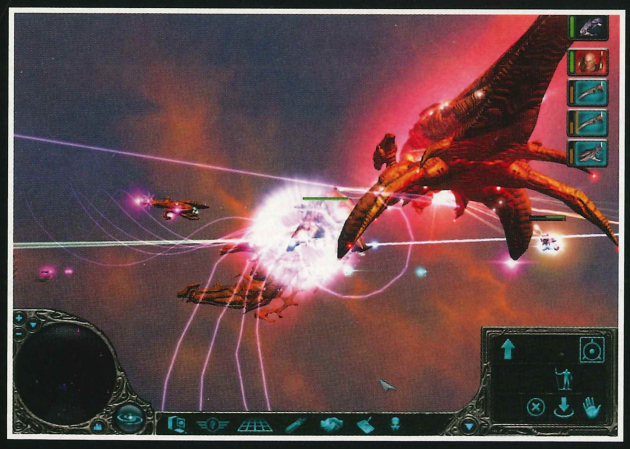
Loài người tự cho mình là đấng cứu thế (The Savior), nên đã mở cuộc viễn chinh khắp thiên hà. Trong mắt họ, người ngoài hành tinh chỉ là chủng tộc hạ đẳng: một là đầu hàng, hai là bị tiêu diệt.

Điều gì đã tạo nên sức mạnh thống trị? Công nghệ gen. Với hàng ngàn năm phát triển, công nghệ sinh học của loài người đã đạt đến đỉnh cao. Họ đã tạo được những cỗ máy "sống", có thể dễ dàng tấn công, "hấp thụ" đối phương, hòa nhập với cấu trúc gen để trở thành một phần của mình. Đạo quân của loài người ngày càng hoàn thiện và mạnh mẽ hơn. Họ gần như bất khả chiến bại.

Khi đã độc chiếm gần như toàn bộ vũ trụ, loài người phân ra thành 3 phe: Military, Church và Judicature. Mỗi phe đều có ý đồ riêng nhưng cả ba đều cùng thèm khát dải thiên hà Universal Heart - nơi mà họ tin rằng một thực thể thần bí sản sinh ra sự sống cho toàn vũ trụ đang ẩn náu. Trong vai Iconah, người chơi sẽ dõi theo bước chân của vị thuyền trưởng trẻ tuổi từ lúc còn theo cha chinh chiến cho đến khi nắm quyền lãnh đạo cả hạm đội quy mô khám phá Universal Heart.

Xuất hiện lần đầu tại E3 2006, GR tuy không gây tiếng vang lớn vì có quá nhiều tựa game lớn khác nhưng những hình ảnh đầu tiên về cuộc chiến vũ trụ đã gây được nhiều chú ý, ngạc nghiên bằng các mẫu mô hình rất kì lạ và độc đáo. Không mang dáng vẻ của một khối thép được gọt dũa hay lắp ghép tỉ mỉ, phi thuyền trong GR hiện lên với hình thù đậm chất sinh học: những điểm sáng như con mắt, vỏ bọc như lớp da hữu cơ, các chi tiết rất như u, sừng... của những sinh vật.

Để minh chứng thêm cho độ "kì quái", trong trailer trình chiếu, có cảnh từ thân của một phi thuyền "mọc ra" những bộ phận chiến đấu mới - đúng theo kiểu... động vật tiến hóa. Tiếp đó là cảnh



cả một khoảng không chi chít những tia sáng bắn ra từ hai phía, những vụ nổ làm rung chuyển màn hình, những phi thuyền lao với tốc độ vun vút... Phải chăng GR là game RTS lấy đề tài vũ trụ có diễn biến nhanh nhất từ trước tới nay?

Có thể mô tả lối chơi chính của GR bằng cụm từ "Học thuyết Gen". Thực tế đây là game chiến thuật thời gian thực (RTS). Người chơi sẽ gặp những giai đoạn quen thuộc của bất kì game RTS nào: khai mỏ, nâng cấp, "dựng" lính rồi mang đi đánh trận. Mọi thứ đều liên quan đến gen và sinh học. Tài nguyên trong game được giới thiệu là Bloodair - nguồn nguyên liệu để duy trì hoạt động cho cả hạm đội; sửa chữa phi thuyền bị hư hỏng. Một nguồn nguyên liệu khác góp phần tạo ra những phi thuyền chính là gen - thu thập bằng cách mua hoặc lấy trực tiếp bằng cách diệt và "hấp thụ" của đối phương. Có nguồn gen, người chơi sẽ tạo được mẫu phi thuyền mới và tiến hành sản xuất hàng loạt. Yếu tố gen tiếp tục thể hiện trong các trận chiến. Theo Metamorf, GR không hướng đến những trận chiến với số lượng quân đặc cả màn hình, mà chỉ dùng một lượng quân vừa phải, giúp người chơi chú trọng hơn yếu tố chiến thuật và tận dụng đặc tính của từng phi thuyền.

Cảnh phi thuyền tự "mọc" ra các bộ phận mới được lý giải đó là cảnh nâng cấp. Các phi thuyền trong game có khả năng nâng cấp rất đa dạng, phù hợp với từng hoàn cảnh và loại gen sở hữu. Đặc điểm này sẽ rất thú vị vì chúng sẽ tăng tính chiến thuật lên rất cao, ví dụ, khi đối phương tấn công bằng tên lửa từ xa, bạn có thể nâng cấp "lớp da" phi thuyền dày hơn bằng loại gen thích hợp. Theo Metamorf, GR có khoảng 25 loại gen, tạo số tổ hợp khá lớn khi kết hợp chúng với nhau - quả là "đúng điệu"... Genesis Rising.

Nếu học thuyết gen được xem là "vũ khí bí mật" của GR để tạo nên phong cách khác biệt với các tựa game khác, thì các yếu tố để lôi kéo người hâm mộ đã được tiết lộ cho đến hiện tại có thể kể đến khả năng chơi mạng tương đối mạnh: hỗ trợ 16 người chơi trong một trận chiến; Metamorf dự định đưa thêm chế độ co-op vào phần chiến dịch. Trong khoảng hơn 30 nhiệm vụ của mảng chơi đơn, bạn có dịp chạm trán với rất nhiều đối thủ khác nhau, thương thuyết với hàng loạt NPC - từ loài người cho đến các chủng tộc ngoài trái đất. Những đoạn hội thoại có nhiều tùy chọn, nên diễn biến kế tiếp phụ thuộc vào quyết định của bạn, tạo ra các kết thúc mở.

ĐAN LÊ

CON ĐƯỜNG

Đường địa ngục

Những ngày hè năm 1944 không hề êm ả. Sau cuộc đổ bộ thành công ở bờ biển Normandy (Pháp), kế hoạch tiếp theo của phe Đồng Minh là dồn quân Đức vào đường cùng bằng chiến dịch Market Garden - một trong những chiến dịch không kích lớn nhất trong Thế Chiến Thứ Hai. Theo đó, sư đoàn không quân số 1 (1st Allied Airborne Division), được thành lập bởi không quân ba nước Mỹ-Anh-Ba Lan, đổ bộ xuống Hà Lan và tiến hành phong tỏa khu vực trước khi lữ đoàn thiết giáp XXX (XXXth Armored Corps) của Anh tiến vào trận địa. Market Garden được lên kế hoạch thực hiện trong 8 ngày (từ 17-25/9/1944) và nếu thành công thì đây là chiến dịch cuối cùng của phe Đồng Minh và chấm dứt thế chiến. Tám ngày của niềm tin và hi vọng đã trở thành 8 ngày của tuyệt vọng và thất bại. Sư đoàn không quân số 1 mất 17000 lính, trong đó không quân Anh đã hi sinh hoàn toàn. Cái tên "Hell's Highway" dùng để chỉ con đường độc đạo gần biên giới Hà Lan và Đức, nơi xảy ra phần lớn các cuộc ác chiến trong chiến dịch Market Garden.

Vài nét mới

Lấy cảm hứng từ chiến dịch lịch sử này, Gearbox lại dẫn dắt bạn vào vai Matt Baker và Joe Hartsock, hai chàng lính dù thuộc lực lượng không quân 101 của Mỹ. Nếu đã từng thưởng thức Road to Hill 30 và Earned in Blood, bạn sẽ dễ dàng nhận ra phong cách bắn súng chiến thuật đồng đội quen thuộc: một đội bắn ghìm đối phương và một đội bọc hậu tấn công. Chuyện "xưa" rồi!

Trong BiA: HH, bạn có cơ hội điều khiển thêm một đội quân đặc biệt thứ ba được trang bị các loại vũ khí và thiết bị chuyên dụng như súng máy, rocket, súng phóng lựu và radio. Đội quân này không thường xuyên tham gia trận đánh mà chỉ xuất hiện trong những tình huống thực sự cần thiết. Vai trò của họ cũng khá quan trọng: toán súng máy rất hữu dụng trong việc bắn ghì kẻ địch để yểm trợ đồng đội chạy đến lá chắn an toàn, toán rocket sẽ tiêu diệt các ụ súng phòng không và xe tăng của địch, trong khi tốp radio "chỉ điểm" cho máy bay oanh kích. Sự bổ sung đội quân này sẽ khiến các cuộc chiến trở nên căng thẳng và ác liệt hơn bao giờ hết.

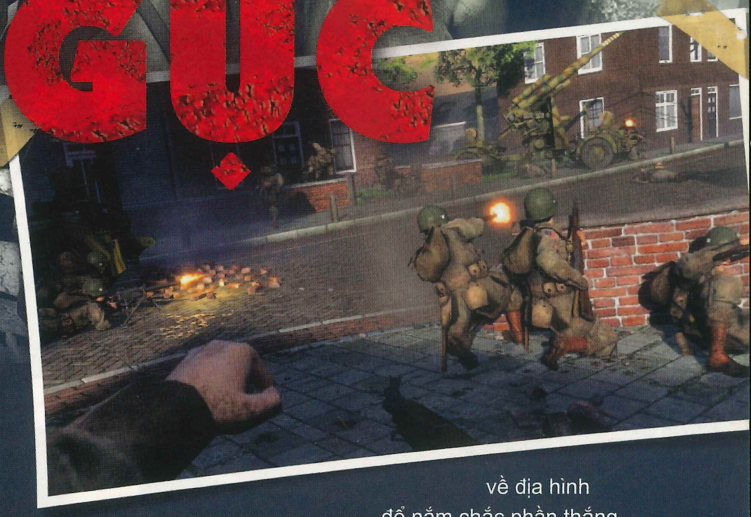
Về vũ khí, khẩu M1 Garand bị nhiều người phàn nàn là đầu ruồi quá nhỏ, khó nhắm bắn. Ở BiA: HH, bạn có 2 tùy chọn là nhắm tầm gần và nhắm tầm xa để phù hợp với các tình huống chiến đấu. Nhắm tầm gần sẽ hữu dụng trong những lúc cận chiến vì giúp tăng độ chính xác nhưng vẫn giữ được tầm quan sát bao quát, còn nhắm tầm xa chủ yếu để bắn tỉa.

Hệ thống camera cũng có thay đổi. Theo Randy Pitchford, CEO của Gearbox, hệ thống camera sẽ được dời lên "mắt" của nhân vật thay vì ở "đầu" như những game hành động bắn súng thông thường, nghĩa là bạn sẽ có tầm nhìn y hệt ngoài đời, có thể thấy được tay chân của mình, bóng in trên mặt đất và cả số lựu đạn còn lại trên người. Chưa hết, một trong những chức năng mới khá thú vị ở BiA: HH là "Bro-mo" (Brotherhood Moments). Mỗi khi đồng đội của bạn bị bắn, một đoạn hoạt cảnh nhỏ sẽ diễn ra cho thấy bạn đưa tay đỡ đồng đội của mình. Trong một tình huống khác, khi leo qua một vách tường, bạn có thể bám vào tay một đồng đội để họ kéo qua. Tuy "Bro-mo" không ảnh hưởng nhiều đến cách chơi, nhưng tạo được "chất" tinh thần đồng đội trong chiến đấu rất có ý nghĩa và

Tên game: Brothers in Arms: Hell's Highway	**Phát triển:** Gearbox	**Ngày phát hành:** 02/04/2007
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Ubisoft	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Sau khi khẳng định tên tuổi của mình trước những "tượng đài" như Call of Duty và Medal of Honor, dòng game Brothers in Arms tiếp tục "tấn công" vào đề tài Thế Chiến Thứ Hai với phiên bản sắp phát hành mang tên Hell's Highway (BiA: HH).

ĐỊA NGỤC



phù hợp với Brothers in Arms, một dòng game vốn đề cao tinh thần đồng đội và sự ăn ý trong tác chiến.

Hiện thực hóa

Phương pháp giải quyết các tình huống hợp lý và mang nhiều thử thách hơn. Game giới hạn tối đa các chỉ dẫn nhiệm vụ, và thay vào đó, bạn phải tự tìm hiểu nhiệm vụ thực hiện kế tiếp. Cảnh vật xung quanh là chìa khóa giúp bạn giải đố các nhiệm vụ. Sự giúp đỡ của thường dân đối với bạn cũng đóng vai trò lớn trong việc xác định vị trí kẻ địch. Họ bí mật ra dấu cho bạn biết kẻ địch đang ở đâu trong những khu vực hiểm trở hay bị khuất tầm nhìn. Ngoài ra, bạn có thể ra lệnh cho đồng đội di chuyển bí mật đến vị trí thuận lợi trước khi tập kích địch, thú vị hơn chỉ chiến đấu theo kiểu "cover" đơn điệu). Tất nhiên, bạn phải biết tận dụng ưu thế về địa hình để nắm chắc phần thắng thương vong thấp nhất.

Tính hiện thực của BiA: HH còn thể hiện qua các động tác của nhân vật bạn điều khiển. Dựa trên nền tảng engine Unreal 3, động tác của nhân vật được thể hiện khá chân thật và nhuần nhuyễn. Đồng đội của bạn phản ứng như người thật, nghĩa là thỉnh thoảng sẽ phạm một số sai lầm như trượt chân khi leo qua hàng rào, kẹt đạn hoặc vô ý để bị bắn. Đối phương cũng có một số chiến thuật tương tự như bạn: bắn tỉa và đánh đường hông. Ngoài ra, độ khó có phần tăng thêm khi các lá chắn (cover) bị phá hủy tùy theo hỏa lực của đối phương. Các thùng gỗ hoặc tấm cửa sẽ tan tành sau một trái lựu đạn hoặc súng phóng lựu. Điều này sẽ khiến bạn cẩn thận hơn khi chọn điểm phòng thủ.

Có đáng chờ?

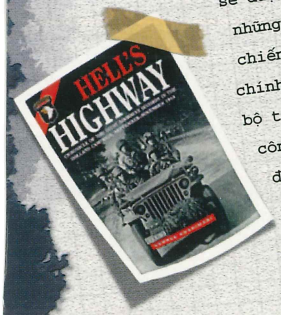
Thật thú vị khi thấy dòng game Brothers in Arms ngày càng tiến gần đến thực tế không chỉ ở đồ họa mà ở cả cơ cấu nhiệm vụ và cách chơi. Lối chơi chiến thuật là một đặc điểm nổi bật của dòng game này, nên dù không hoành tráng như Call of Duty hay Medal of Honor, Brothers in Arms: Hell's Highway vẫn có được sự hấp dẫn riêng ở những "khúc cua" nhỏ hẹp.

TRUNG KIÊN

NGƯỜI THẬT - VIỆC THẬT

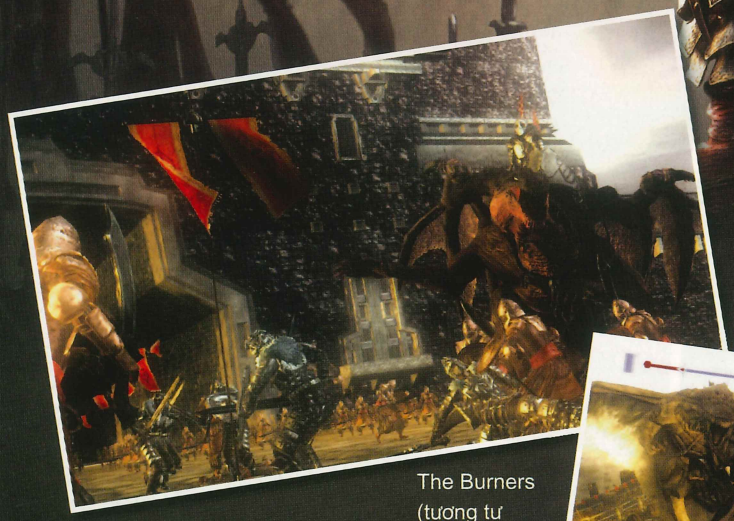
Ở hai phiên bản trước của BiA luôn có sự xuất hiện của các nhân vật có thật trong lịch sử (Dwight Eisenhower trong Road to Hill 30 và sử gia Samuel Marshall trong Earned in Blood). Còn với Hell's Highway, Gearbox đã chính thức xác nhận sự xuất hiện của trung úy Robert Cole, đại úy Bob Sink và George Koskimaki, những vị anh hùng nổi tiếng trong thế chiến thứ hai. George Koshimaki cũng là tác giả cuốn tiểu thuyết "Hell's Highway", mô tả 8 ngày địa ngục của binh đoàn dù 101 của Mỹ tại biên giới Hà Lan - Đức trong chiến dịch Market Garden.

Để đạt được mức độ hiện thực cao nhất, Gearbox đã đến nhiều nước châu Âu để tìm tư liệu ảnh phục vụ cho trò chơi. Ở phiên bản đầu tiên Road to Hill 30, mức độ hiện thực về cảnh vật và chiến trường chỉ khoảng 30%. Nhưng ở Hell's Highway, mức độ này sẽ được tăng lên đáng kể khi nhóm phát triển đã đi khảo sát thực tế ở những địa danh lịch sử như Eindhoven và Arhem (Hà Lan), nơi diễn ra chiến dịch Market Garden. Ngoài ra, Gearbox cũng đã thương lượng với chính phủ Anh và Mỹ để có cả những bức ảnh tư liệu quí giá về cuộc đổ bộ trên không của liên quân hai nước trong chiến dịch này. Sự đầu tư công phu về mặt tạo một chiến trường thực sự của Gearbox quả là rất đáng ghi nhận. Bạn sẽ có cơ hội trải qua những giây phút ác liệt nhất của chiến dịch Market Garden qua Brothers in Arms: Hell's Highway, một trò chơi "giả lập hoàn hảo về thế chiến thứ hai".



Tên game: Lair	**Phát triển:** Factor 5	**Ngày phát hành:** 08/05/2007	
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** SCEA	**ESRB:** Đang đợi đánh giá	**Hệ máy:** PS3

KỴ SĨ RỒNG
L-A-I-R



Vậy là cuối cùng game thủ hệ máy PS3 cũng có game sử dụng tính năng cảm ứng của tay cầm Sixaxis đúng nghĩa. Sau khi "bắt chước" Wii tích hợp chip cảm ứng chuyển động vào máy PS3, Sony đã phải nghe quá nhiều phàn nàn vì hệ thống cảm ứng mới của máy xung đột với tính năng rung được xem là tiêu biểu cho tay cầm Dual Shock. Đã vậy, PS3 lại chưa có trò chơi nào khai thác hiệu quả hệ thống này nên hiển nhiên game thủ thường tắt chức năng cảm ứng để phục hồi chức năng rung. Nhưng mọi chuyện có thể sẽ thay đổi với Lair, một trò chơi sử dụng hoàn toàn khả năng cảm ứng của PS3 để điều khiển nhân vật, mà cụ thể là trong lĩnh vực cưỡi rồng.

Lấy bối cảnh hư cấu thần thoại, người chơi trở lại phong cách kỵ sĩ thời Trung Cổ trong bộ giáp sắt bóng loáng. Là một thành viên trong tổ chức The Burners (tương tự Hiệp Sĩ Bàn Tròn) bạn tham gia một cuộc chiến tranh khốc liệt. Trong đó, bạn đồng hành với người chơi không phải là những con tuấn mã oai hùng mà còn hơn thế: những con rồng khổng lồ chỉ tồn tại trong truyền thuyết.

Gameplay của Lair sẽ tập trung vào những màn cưỡi rồng chao lượn trên không và khai thác triệt để tính năng cảm ứng của tay cầm Sixaxis. Thật khó tưởng tượng chiếc tay cầm này sẽ thay thế bộ dây cương ra sao nhưng qua miêu tả của nhà sản xuất, xem ra điều khiển anh bạn đồ sộ này không đến nỗi phức tạp lắm. Và dĩ nhiên cũng rất thú vị. Chẳng hạn người chơi giơ tay cầm ra phía trước và xoắn nhẹ tay, con rồng sẽ bay theo hướng đó. Nếu đột ngột kéo ngược tay cầm ra sau, rồng sẽ quay ngoắt 180°, nếu đẩy mạnh tay cầm tới, rồng sẽ húc thẳng vào con rồng khác và nếu kết hợp với các phím khác bạn có thể ra lệnh cho rồng tấn công bằng các động tác cào, cấu, cắn, xé rất mạnh mẽ và đầy uy lực. Khi di chuyển dưới mặt đất, tay cầm cảm ứng cũng phát huy tác dụng khi bạn né hay ra đòn. Võ tay cầm là lệnh cho rồng dậm chân thình thịch làm rung chuyển và gây sát thương cho đối phương, thậm chí hay hơn nữa là chồm ra đớp lấy đối thủ để nạp máu cho mình! Tuy nhiên đối thủ của bạn trong game cũng không hiền lành gì vì cũng sở hữu những con rồng mà kỹ năng điều khiển linh hoạt như bạn vậy. Điều này dẫn đến kết quả mỗi trận đụng độ là mỗi trận chiến căng thẳng. Tay cầm của bạn sẽ không ngừng di chuyển để lướt, né đòn, giật lắc liên hồi để đánh trả bằng móng vuốt và hàm răng sắc như dao cạo... Chưa kể nếu hai con rồng bay áp sát nhau, người chơi còn có thể trèo qua con rồng đối phương để chiến đấu tiếp!

Với nhiều tính năng cảm ứng như vậy, lẽ ra Lair đã được phát triển trên hệ máy Wii nhưng theo lời nhà sản xuất thì cấu hình của Wii không đủ để tạo dựng khung cảnh khốc liệt cũng như dáng vẻ đồ sộ của rồng nên PS3 là lựa chọn sáng giá duy nhất của hãng. Bù lại, dù không linh hoạt bằng chiếc tay cầm chuyên dụng của Wii nhưng trong game, Lair sử dụng rất nhiều hiệu ứng đồ họa mới dành riêng cho PS3 như khả năng tái tạo số lượng đa giác khổng lồ đảm bảo hình ảnh luôn sắc nét ngay cả trên không, dưới đất và tít ngoài xa. Những hiệu ứng khói, sương mù phân chia đa lớp đem lại cảm giác thực và ánh sáng động càng làm hiệu quả hình ảnh thêm ấn tượng. Bản thân con rồng được dựng hình sắc sảo với các họa tiết gồ ghề áp lên da khá bắt mắt.

Nghe nói nhà sản xuất chưa có ý định tích hợp phần chơi mạng vào Lair, ít nhất là trong phiên bản hiện tại. Đây có thể là một quyết định đáng tiếc vì sẽ rất hấp dẫn nếu được cùng bạn bè chao lượn cánh rồng trên bầu trời và khạc lửa thiêu rụi đối phương dưới chân. Nhà sản xuất cũng có cân nhắc đến tính năng này trong phiên bản tiếp theo nếu Lair thành công như mong đợi. Đành chờ đến quý 2 năm 2007 để biết vậy!

NGUYỄN PHÚ

Tên game: Mass Effect	**Phát triển:** Bioware	**Ngày phát hành:** 22/05/2007
Thể loại: Hành động/ Nhập vai	**Phát hành:** MS Games Studios	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** XBox 360

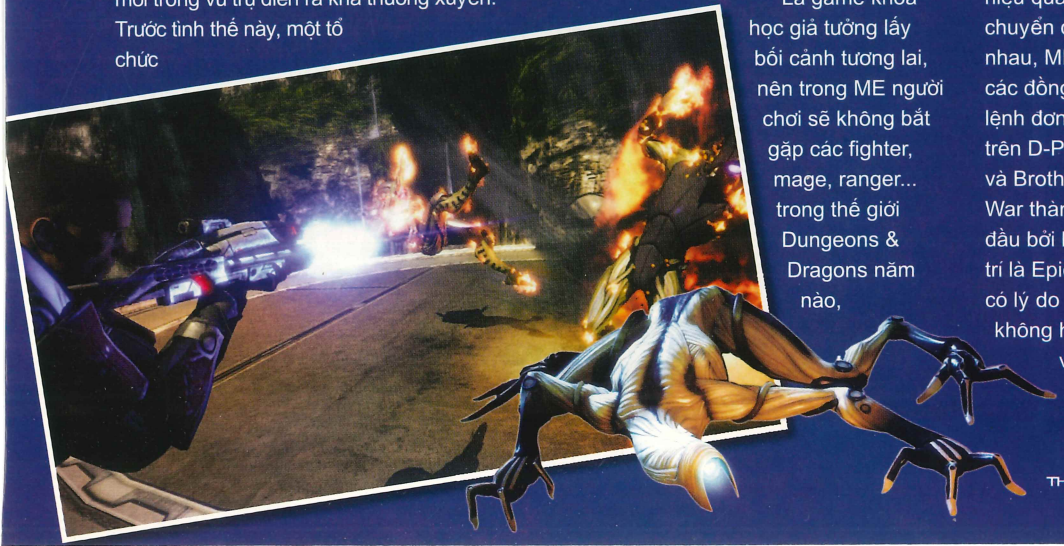
SIÊU TÁC ĐỘNG

MASS EFFECT

Vốn được xem là lão làng của dòng game nhập vai trên thánh địa PC nhờ để lại những tên tuổi để đời như Neverwinter Nights, Jade Empire, Baldur's Gate 2... nên ngay khi công bố tại hội nghị X05 Amsterdam về game nhập vai mới, Mass Effect (ME) dành cho Xbox 360 nhanh chóng trở thành tâm điểm của các cuộc bàn luận sôi nổi trên mạng.

Lấy bối cảnh là thế kỉ 22, sau khi đạt được những thành tựu khoa học kĩ thuật vượt bậc, con người bắt đầu phát sinh nhu cầu tìm kiếm những nơi cư trú mới để thay thế cho hành tinh xanh đã trở nên nhỏ bé. Công cuộc tìm kiếm những vùng đất mới trong thiên hà trở nên phổ biến. Mặt trái của sự việc trên là nó ảnh hưởng trực tiếp đến quyền lợi của nhiều tộc người khác sinh sống trong vũ trụ. Các cuộc xung đột nhằm tranh giành quyền kiểm soát các vùng đất mới trong vũ trụ diễn ra khá thường xuyên. Trước tình thế này, một tổ chức có tên là Spector - chuyên giải quyết các cuộc xung đột vũ trang được thành lập do chỉ huy trưởng Shepard (nhân vật chính của trò chơi) đảm nhận.

Hướng theo lối chơi phi tuyến như các sản phẩm trước đây, ME cho phép người chơi lựa chọn con đường chánh-tà hay trung lập thông qua cách cư xử và lời thoại với các NPC (nhân vật phụ) trong suốt quá trình chơi. Tuy nhiên, để tiện hơn cho người chơi, những đoạn đối thoại sẽ được diễn giải cô đọng, súc tích thay vì dài dòng, chiếm nhiều thời gian của người chơi như trước. Song song đó, ME sẽ tận dụng lợi thế về phần cứng của Xbox 360 và engine đồ họa tốt nhất hiện nay (Unreal Engine 3.0), biến các cuộc đối thoại trở nên sinh động nhờ cử chỉ, điệu bộ của các nhân vật có hồn hơn. Dựa vào đây bạn có thể phán đoán được phần nào tính cách, tâm trạng nhân vật để đưa ra quyết định phù hợp.

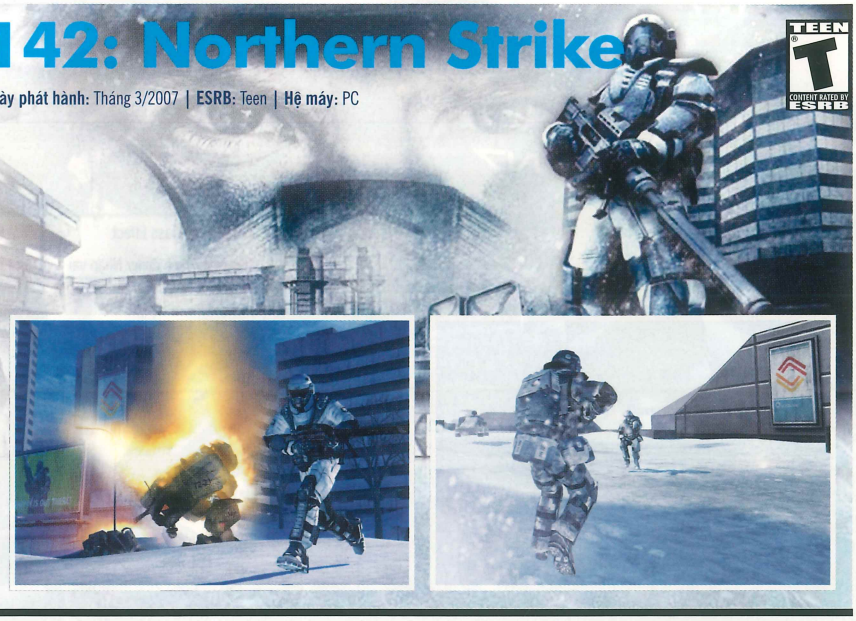


Là game khoa học giả tưởng lấy bối cảnh tương lai, nên trong ME người chơi sẽ không bắt gặp các fighter, mage, ranger... trong thế giới Dungeons & Dragons năm nào, mà thay vào đó sẽ là những class cơ bản như Soldier, Tech và Biotics. Mỗi class này sẽ có những sở trường riêng để người chơi có thể khai thác trong mọi trận chiến. Nếu như Soldier tiên phong xông pha trận mạc, thì Tech lại cực kì khéo léo trong việc thu hút đối phương về phía mình để đồng đội có thể rút vào góc núp an toàn hoặc vị trí thuận lợi để mai phục trên bản đồ. Trong khi đó, Biotics như một thầy pháp hiện đại có khả năng làm nóng chảy một số vật dụng như vũ khí, hay đông cứng và nhấc bổng đối phương lên không để làm "BiA" cho đồng đội... Để tăng thêm hiệu quả trong chiến đấu, ngoài khả năng chuyển đổi qua lại giữa các nhân vật với nhau, ME cho phép người chơi ra lệnh cho các đồng đội máy thông qua các khẩu lệnh đơn giản bằng thao tác phím bấm trên D-Pad (tương tự như Ghost Recon và Brothers in Arms). Nếu như Gears of War thành công vang dội nhờ được đỡ đầu bởi hai ông bố có tiếng trong làng giải trí là Epic Games và Microsoft, thì không có lý do gì để hoài nghi về sự kết hợp mới không hề kém cạnh giữa Microsoft cùng với Bioware.

ĐẶNG DUNG

Battlefield 2142: Northern Strike

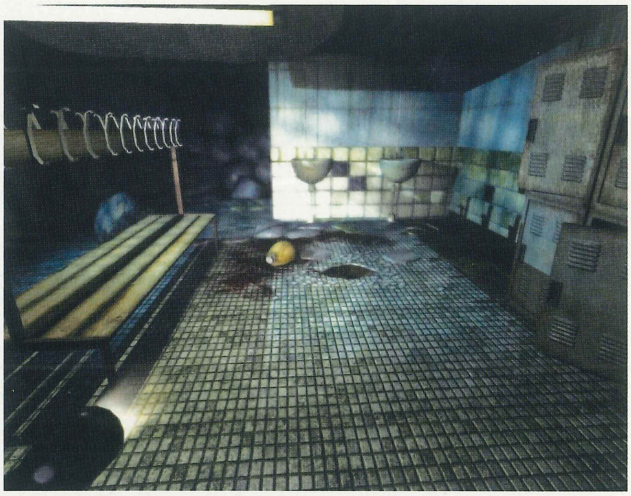
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** DICE | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** Tháng 3/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC



Để mở rộng tầm ảnh hưởng, liên minh Pan-Asian bắt đầu dòm ngó đến các thành phố ở khu vực Bắc Âu, vốn bị bỏ hoang từ lâu do dân cư không chịu nổi cái rét như cắt da của khí hậu nơi đây. Họ bí mật chiếm đóng và biến các thành phố này thành đồn lũy quân sự mới. Nhận ra mối đe dọa, phe European Union cũng lập tức hợp quân lên phía Bắc, mang theo "máy bọc thép" IFV Goliath để đối phó với chiến đấu cơ IFV Hachimoto của Pan-Asian. Những trận đánh nảy lửa trong bản mở rộng Battlefield 2142: Northern Strike sẽ diễn ra trên 3 bản đồ mới là Port Bavaria, Bridge at Remagen và Liberation of Leipzig.

Penumbra: Overture

Thể loại: Kinh dị | **Phát triển:** Frictional Games | **Phát hành:** Lexicon Entertainment | **Ngày phát hành:** Quý 1/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC

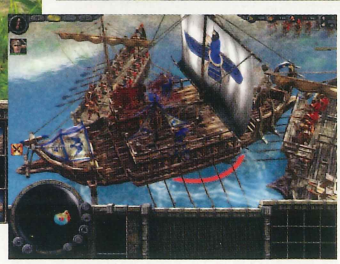


Lá thư của người cha quá cố để lại cho Philip bảo anh phải đốt bỏ một quyển sách. Thay vì làm theo lời cha dặn, anh đã xem những điều ghi trong sách rồi tự mình tìm đến vùng đất hoang Greenland. Trong một trận bão tuyết cực kỳ tàn khốc, Philp tình cờ tìm được một nơi trú ẩn. Cũng bởi tính tò mò, anh đi sâu vào bên trong mà không biết mình đã đặt chân đến một hầm mộ chưa từng được ai biết tới. Đó cũng là nơi mà chỉ có trí thông minh mới giúp con người vượt qua mọi trở ngại.

Ancient Wars: Sparta

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** World Forge | **Phát hành:** Playlogic | **Ngày phát hành:** Tháng 3/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC

Thế giới của những năm 500 - 450 trước Công Nguyên xảy ra sự xung đột giữa chủng tộc Spartans, Persians và Egyptians trên 3 vùng đất chính là Asia Minor, Europe và North Africa. Với môi trường 3D rộng lớn, cấu trúc "Ancient Wars Engine" sẽ giúp người chơi tận dụng hết tiềm lực của mình để hoàn thành sứ mệnh xây dựng một nền văn minh vượt trội hơn so với các đối thủ khác.



Enchanted Arms

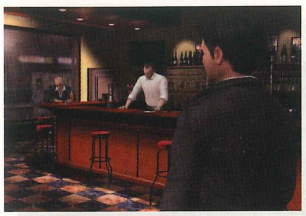
Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** FromSoftware | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** Tháng 3/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PS3

Hơn 50 giờ chiến đấu căng thẳng với quái vật trong Enchanted Arms là cuộc "thử lửa" của vị pháp sư tập sự Atsuma. Điều được Atsuma mong đợi nhất chính là khả năng làm chủ các trận đánh với hệ thống SpeedTactics Battle.

Tuy Enchanted Arms hiện đang được studio FromSoftware phát triển nhưng đây là một trong những game nhập vai mang phong cách Nhật Bản đầu tiên dành cho hệ máy PS3. Đặc biệt, phần phụ đề sẽ được thể hiện ở cả 2 ngôn ngữ Nhật và Anh.

Overclocked

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** House of Tales | **Phát hành:** DTP | **Ngày phát hành:** Tháng 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



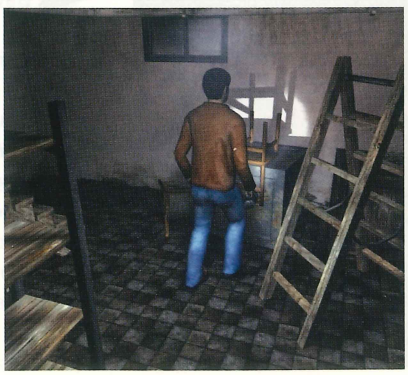
Tại bệnh viện Staten Island, chuyên gia tâm thần học David McNamara được phân nhiệm vụ điều trị cho 5 bệnh nhân trẻ. Tất cả đều được tìm thấy trong tình trạng đang lang thang trong thành phố New York với tinh thần hoảng loạn tột độ và mất trí nhớ. Khi giúp David khám phá căn bệnh kỳ lạ này, người chơi sẽ có dịp "nhập thần" vào các bệnh nhân qua từng đoạn hồi ức.

Liệu tựa game thứ 3 của House of Tales có tạo nên tiếng vang thành công như những gì mà nhà phát triển này từng đạt được với The Mystery of the Druids (năm 2001) và The Moment of Silence (năm 2004) hay không? Câu trả lời sẽ có vào tháng 4 sắp tới.

Delaware St. John: The Seacliff Tragedy

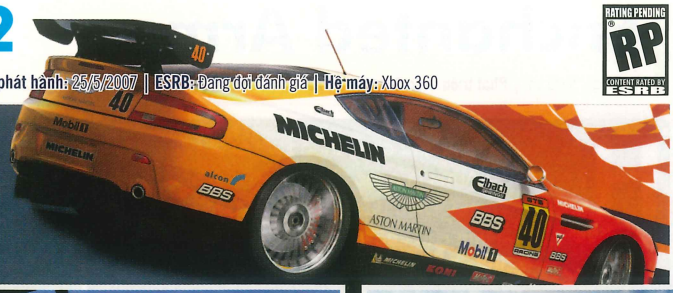
Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Big Time Games | **Phát hành:** Lighthouse | **Ngày phát hành:** 15/4/2007 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC

Câu chuyện bắt đầu từ tiếng rên rỉ của 100 giọng nói đã dẫn Delaware đến một công viên cũ và thật trùng hợp đây chính là công viên này đã bị đóng cửa cách đây 4 năm sau một tai nạn khiến hơn 100 người thiệt mạng. Khi bắt đầu quan sát hiện trường, Delaware lờ mờ nhận ra thảm kịch 4 năm về trước chỉ là điểm khởi đầu của một âm mưu. Và cũng tại công viên ấy, Delaware và đồng nghiệp Kelly Bradford đã bắt gặp Shadow People - loài quỷ dữ chuyên hút linh hồn...



Forza Motorsport 2

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** MS Game Studios | **Phát hành:** MS Game Studios | **Ngày phát hành:** 25/5/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

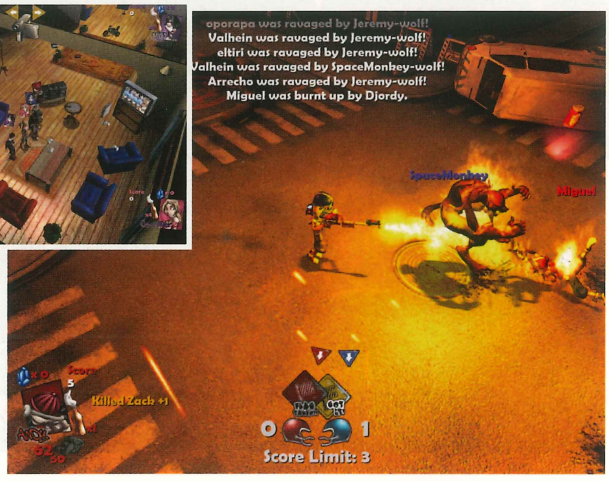


Từng được Microsoft lên kế hoạch phát hành vào tháng 11 năm ngoái, nhưng mãi đến cuối tháng 1/2007 Forza Motosport 2 mới được ấn định ngày ra mắt. Là bản nâng cấp toàn diện từ Forza Motosport, FM2 sẽ thử thách tay lái lụa của bạn qua 12 giải đấu danh tiếng (tổng cộng 65 đường đua) như Mugello Autodromo Internazionale, Suzuka Circuit, Sebring International Raceway, Mazda Raceway Laguna Seca, Tsukuba Circuit, Road Atlanta, Silverstone Circuit, Nürburgring Nordschleife, Maple Valley Raceway, Sunset Peninsula Infield, New York Circuit và Test Track. Không những thế, game còn cung cấp không dưới 300 mẫu xe từ 50 đại gia như Ferrari, Porsche, General Motors, Lamborghini, Nissan và Volkswagen.

Monster Madness: Battle For SuburbiA

Thể loại: Bắn súng | **Phát triển:** Artificial Studios, Immersion Software & Graphics | **Phát hành:** SouthPeak Interactive | **Ngày phát hành:** 17/4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

Game cho phép bạn kết hợp với 3 đồng đội khác thông qua mục chơi multiplayer cùng ngăn cản sự xâm lược của bọn quái vật khổng lồ. Mỗi người chơi điều khiển một nhân vật khác nhau được trang bị nhiều loại vũ khí và phương tiện di chuyển có khả năng tùy biến theo nhu cầu sử dụng. Tất cả các trận đánh diễn ra với tiết tấu cao đến "nghẹt thở" trong 5 môi trường đặc biệt, chẳng hạn như Suburban Nightmare, High School Hell và The Shopping Maul. Monster Madness được thiết kế đặc biệt cho nền tảng Ageia NovodeX Physics, bao gồm khả năng sử dụng PhysX PPU nên hứa hẹn đem đến cho người chơi những hiệu ứng đồ họa và vật lý hoàn hảo nhất.



The Darkness

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Turtle Rock | **Phát hành:** Turtle Rock | **Ngày phát hành:** Quý 2/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

Sau The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (phát hành tháng 12/2004), mãi cho đến nay, tên tuổi nhà phát triển Starbreeze mới xuất hiện trở lại với trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất The Darkness. Game được xây dựng dựa trên loạt truyện tranh cùng tên của Top Cow (đã được chuyển ngữ sang 19 thứ tiếng khác nhau). The Darkness mô tả thế giới ngầm của mafia Ý với sự việc một thành viên 21 tuổi của gia đình Francetti điều khiển được sức mạnh của ác quỷ.

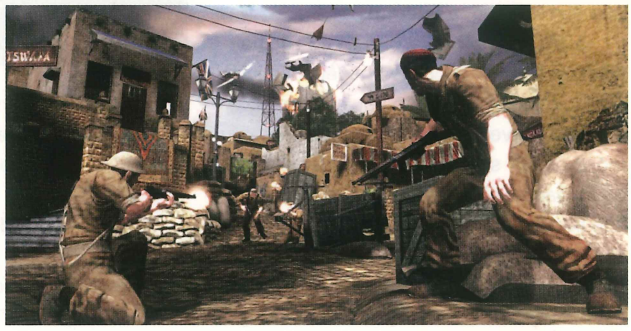
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Bethesda Softworks | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Ngày phát hành:** 26/3/2007 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

Với bản mở rộng mới nhất của game nhập vai lừng danh The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda Softwork sẽ đưa người chơi khám phá lãnh địa The Isles, được chia làm 2 khu vực nam và bắc với tên gọi lần lượt là Mania và Dementia. Sau khi bước vào vùng đất này từ một cánh cửa trên một hòn đảo ở vịnh Biben, người chơi sẽ có thêm 30 giờ chơi ngoài bản game gốc bao gồm các nhiệm vụ, nhóm quân và miền đất mới. Đây là vương quốc nơi cư dân sinh sống bị chi phối bởi chứng mất trí nhớ và bị gây bệnh bởi một vật kỳ lạ không thể giải thích được mang tên Greymarch, định kỳ tiêu diệt mọi người trên vùng đất này.

Hour of Victory

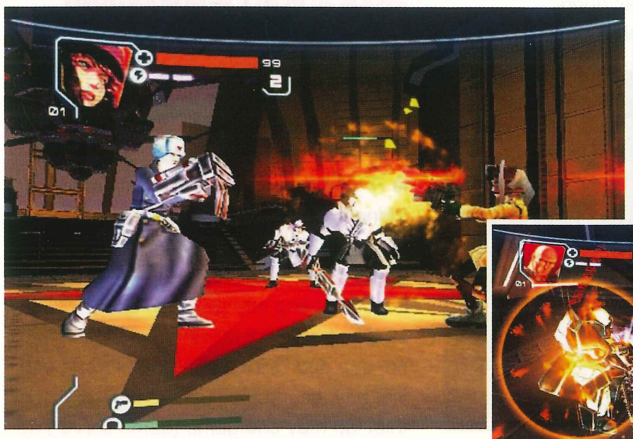
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Nfusion | **Phát hành:** Midway | **Ngày phát hành:** 29/6/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

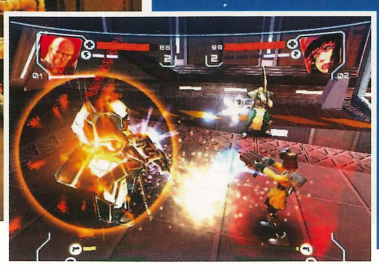


Lấy bối cảnh Chiến Tranh Thế Giới lần thứ 2, Hour of Victory sẽ đưa người chơi đến với những trận đánh khốc liệt tại mặt trận Bắc Phi năm 1942 dưới màu áo quân Đồng Minh. Bạn có thể chọn vào vai một trong ba nhân vật như thiếu tá đặc vụ kỳ cựu của lực lượng OSS (Mỹ) - Ambrose Taggert, trung úy đặc công biệt đội SAS (Anh) - William Ross hay chàng hạ sĩ chuyên bắn tỉa của quân Mỹ - Calvin Blackbull. Mỗi nhân vật đều có những kỹ năng riêng và game cung cấp nhiều loại vũ khí, phương tiện chiến tranh từ thô sơ cho đến hiện đại nhất. Ngoài phần gameplay hứa hẹn nhiều cải tiến, phần hiệu ứng đồ họa với engine Unreal 3.0 cũng sẽ là tâm điểm của mọi sự chú ý trong tháng 6 sắp tới.

The Red Star

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Acclaim | **Phát hành:** XS Games | **Ngày phát hành:** 5/3/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PS2





Có nội dung xoay quanh 3 nhân vật chính, The Red Star tập trung chủ yếu về nữ phù thủy Maya Antares trong đội quân The Red Fleet của tổ chức URRS (Nga) ra sức tìm kiếm tung tích người chồng Marcus đã mất liên lạc sau một thất bại thảm khốc của The Red Fleet cách đây 10 năm. Đồng hành với Maya trong cuộc hành trình là chàng vệ sỹ Kyuzo và tình cờ Maya gặp được cô gái nổi loạn Mikita, người hé lộ thông tin cho rằng Marcus vẫn còn sống sót. Bộ ba này nhanh chóng hợp sức chống lại một thế lực "độc tài" đang giam cầm Marcus và bên cạnh nhiều loại vũ khí tối tân thì sức mạnh chiến đấu của họ còn được nhân lên gấp bội với vài loại vũ khí "ma thuật" độc đáo khác.

Tạo máy chủ game Counter Strike

Đã có rất nhiều bạn quan tâm, đặt câu hỏi về việc tạo 1 máy chủ game (game server) online, chẳng hạn Counter Strike (CS). Việc đó không khó nhưng hơi mất thời gian. Do đó, bài viết này sẽ hướng dẫn các bạn các bước để có một server CS online. Sau đây là 1 số việc cần làm:

1. Chạy Server: Dĩ nhiên bạn phải có Server và chạy Server thì mọi người mới có thể truy cập vào được, đúng không nào?

2. Port Forwarding (PF): Việc forward port có chức năng như "mở cổng" cho mọi người có thể truy cập vào server của bạn thông qua Internet.

3. Đăng kí tên miền: Vì đa số các bạn sử dụng Internet tại Việt Nam đều sử dụng ADSL, dùng IP động nên nếu mọi người truy cập Server của bạn thường xuyên thông qua IP sẽ gặp khó khăn. Nếu là bạn bè thì bạn sẽ phải gửi IP cho họ mỗi lần IP của bạn thay đổi, còn nếu đó là "khách" thì sao? Nói chung bạn sẽ phải tự động cập nhật IP cho mọi người, việc đăng kí một tên miền miễn phí và sử dụng dịch vụ tự động cập nhật IP sẽ giúp bạn không phải làm gì khác ngoài việc gửi cho mọi người tên miền bạn đã đăng kí để truy cập.

PHẦN 1: CÀI ĐẶT SERVER CS

Server CS hoàn toàn miễn phí, nếu bạn mua game CS có bản quyền. Do đo, sau khi mua CS và được phép đăng ký tài Steam- tài khoản chính thức để đăng nhập và chơi CS qua Internet, bạn chỉ cần tải bản server cho CS ở *http://www.steampowered.com* về và cài đặt. Sau đó đăng kí một tài khoản Steam miễn phí, đăng nhập và vào mục *Tools*, bạn sẽ thấy được 4 Server của các game trong đó có Dedicated Server (Server CS 1.6) và Source Dedicated Server (Server CS: Source). Nhấn phải chuột và chọn *Install Game* để tải server về, quá trình này sẽ rất nhanh nếu máy bạn đã có cài đặt sẵn CS 1.6 hay CS:S (Tùy server bạn muốn tạo).

Sau khi tải xong, bạn nhấn phải chuột và chọn *Launch Game* để chạy Server. Chọn và điền các thông số của Server.

Game: bao gồm Counter Strike, Team Fortress Classic, Day Of Defeat, Death Match Classic, Ricochet, Half-Life và Condition Zero.

Server Name: điền tên Server.

Map:

Network: Internet.

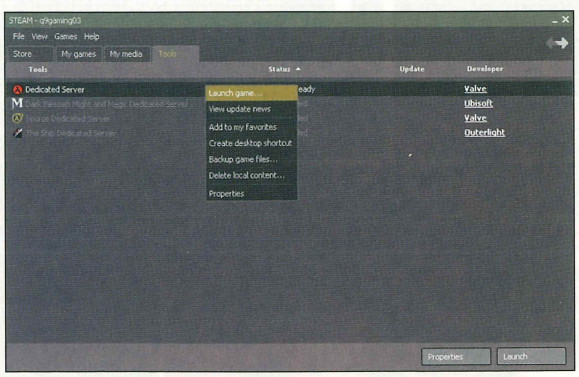
Max Players: số người chơi tối đa được phép truy cập vào Server.

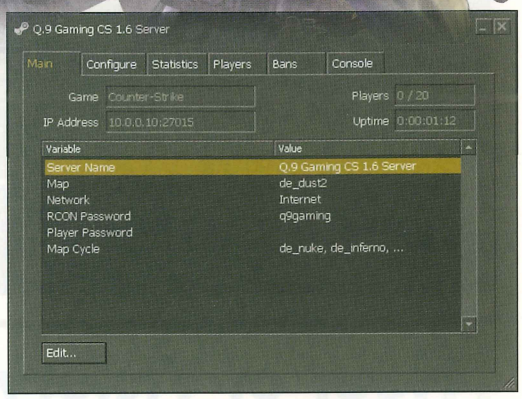
UDP Port: đây là cổng mà bạn sẽ sử dụng để cho phép người chơi truy cập Server, thường là 27015->27010. Tuy bạn có thể tùy chọn nhưng hãy nhớ bạn sẽ dùng đến con số này ở công việc tiếp theo là Forward Port.

Rcon Password: mật khẩu rcon, dùng để quản lí server "từ xa".

Secure (Valve Anti-Cheat): sử dụng VAC chống Cheat có sẵn của Valve, tuy nhiên nó không mấy tác dụng.

Ở mục Main bạn có thể chỉnh sửa





Đây là giao diện khi server đang hoạt động

Server Name, Map, Network, Rcon Password, Player Password, Map Cycle (các map tự động thay đổi - thứ tự). Mục Configure cho phép bạn chỉnh sửa thông số trong game của Server mà không cần biết các lệnh của Server. Mục Statistics sẽ hiển thị biểu đồ về hoạt động của Server như Players, Ping, In, Out, CPU, FPS. Mục Players sẽ hiển thị Player Name, ID Steam, Ping, Loss, Frags và Time. Mục BAN sẽ hiển thị cho bạn danh sách các IP, ID Steam bị cấm (BAN) cũng như thời hạn bị BAN, bạn có thể Add thêm vào danh sách đó. Mục Console sẽ hiển thị các dòng lệnh của Server được sử dụng và bạn có thể sử dụng lệnh cho Server tại đây.

Bạn hãy chú ý thêm về IP Address hiển thị ở mục Main, bạn sẽ dùng IP này cho việc Forward Port. (Trong hình minh họa là 10.0.0.10:27015)

PHẦN 2: PORT FORWARDING

Tùy theo hãng sản xuất mà thiết bị có tên gọi khác nhau cho chức năng mở cổng. Tất cả tên gọi Port Forwarding, Port Redirection, Virtual Server, Open Port hay Port Range Forwarding (gọi tắt là PF) trên các router đều có chức năng tương tự nhau, cùng làm nhiệm vụ mở cổng để "thông thương" các dịch vụ như game sever, web server, ftp server... Triển khai tính năng này giúp bạn có thể chia sẻ tài nguyên với tất cả mọi người ở khắp nơi qua đường truyền Internet. Trong bài viết này, chúng tôi muốn đề cập đến việc thiết lập máy chủ game (game server) để

những bạn mới bắt đầu "ghiền" game có dịp "trổ tài" với cộng đồng của mình.

Để thực hiện thành công việc triển khai server game, bên cạnh các thiết bị cần thiết như đường truyền ADSL, Modem/router ADSL hay router băng rộng, máy tính và các phần mềm cần thiết... bạn cần phải có chút ít kinh nghiệm về mạng và có quyền quản trị (Administrator) toàn hệ thống.

KIỂM TRA CẤU HÌNH ROUTER

Có những game yêu cầu mở rất nhiều cổng (xem bảng 1), điều này không phải router của người dùng gia đình và văn phòng nhỏ (SOHO) nào cũng hỗ trợ. Do đó, bạn phải cân nhắc khi thiết lập game sever cho các game "ngốn port" này, bằng cách kiểm tra cấu hình router.

Trước khi tạo game sever, bạn cần kiểm tra router có hỗ trợ chức năng PF hay không. Tính năng PF có tên gọi và vị trí trình bày tùy từng hãng và từng model sản phẩm cụ thể. Để làm được điều này, bạn cần đọc kỹ tài liệu hướng dẫn cũng như "sờ tận tay" router. Tiếp theo, bạn kiểm tra router hỗ trợ tối đa bao nhiêu port. Router có chức năng DMZ hay không. Chức năng DMZ cho phép một hoặc vài máy con (client) trong mạng hoạt động "tự do" (không phụ thuộc vào bất kỳ rào cản nào từ tường lửa của router). Bạn có thể sử dụng chức năng DMZ này cho việc tạo server game có yêu cầu forward nhiều port.

Nếu bạn có router có tích hợp game (chuyên cho game), bạn kiểm tra mục Game and Applications (các game và ứng dụng được lập sẵn theo danh sách) xem game cần chơi có sẵn trong danh sách chưa, nếu chưa có bạn có thể thêm vào được không...

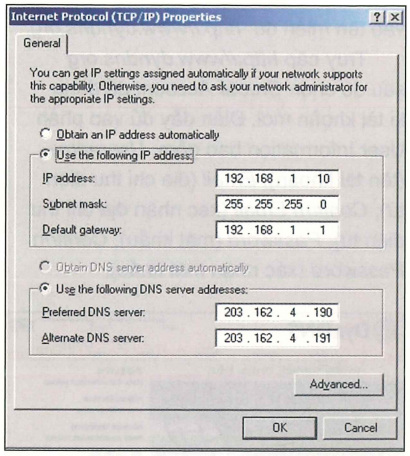
GÁN IP CỐ ĐỊNH CHO MÁY TÍNH

Để thiết lập chức năng PF trên router, máy tính (tạm gọi là máy chủ game – game sever) phải có địa chỉ IP tĩnh. Việc gán IP tĩnh cho game sever rất quan trọng để tránh việc router cấp cho game server một địa chỉ IP mới (router cấp phát IP động) mỗi khi bắt đầu cuộc chơi. Có 2 cách gán IP tĩnh đơn giản:

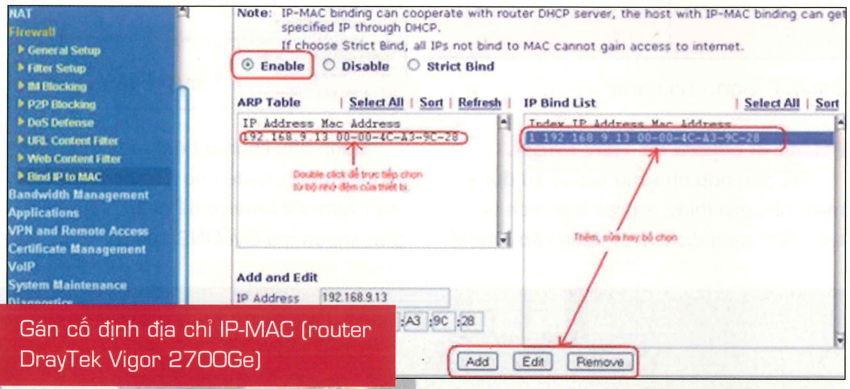
Cách thứ nhất, bạn vào *Local Area Connection.Properties.Internet Protocol (TCP/IP)* chọn *Use the following IP address*, sau đó, nhập địa chỉ IP vào.

Lưu ý: Bạn phải nhập địa chỉ IP phù hợp với lớp mạng mình đang sử dụng

Cách thứ hai, bạn có thể tận dụng chức năng IP Reservation có trên router (tùy loại router). Đầu tiên, bạn kiểm tra



địa chỉ IP hiện hành thông qua biểu tượng mạng triển khai hệ thống hoặc Ping theo tên của máy tính cần thiết lập game sever. Khi đã xác định được địa chỉ IP và tên máy tính, bạn vào LAN chọn *Bind IP to MAC*, chọn địa chỉ IP tương ứng rồi nhấn nút *Add*, nhấn *OK*.



Gán cố định địa chỉ IP-MAC (router DrayTek Vigor 2700Ge)

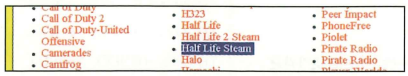
Nếu bạn sử dụng đường truyền của Medianet (internet qua truyền hình cáp) thì bạn không cần làm gì ở bước này bởi Medianet trực tiếp quản lí port. (Bạn không thể can thiệp) và Medianet cũng đã mở sẵn port này cho bạn rồi.

Với các ISP còn lại thì yêu cầu chỉ đơn giản là bạn có quyền truy cập modem. Mỗi loại Modem sẽ có cách forward port khác nhau. Tôi sẽ hướng dẫn các bạn sử dụng trang web http://*www.forwardport.com* để tìm ra hướng dẫn forward port cho modem của mình.

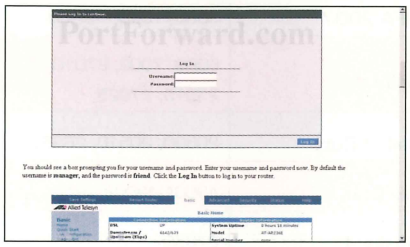
Truy cập *http://www.forwardport.com*, vào tiếp mục Port Forwarding. Di chuyển xuống dưới bạn sẽ thấy danh sách các modem được liệt kê theo tên. Hãy kiếm modem của bạn (lưu ý phải đúng model); ví dụ ở đây tôi sử dụng đường truyền VNN và modem Allied Telesyn AT-AR236E.

Sau khi chọn xong, trang web sẽ hiển

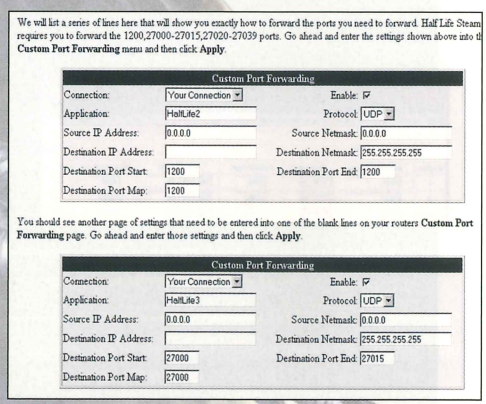
thị cho bạn các cách forward port của các Game. Di chuyển xuống kí tự H để tìm game Half Life.



Sau đó trang web sẽ hiển thị tiếp đầy đủ các bước từ đăng nhập vào modem (kể cả cung cấp cho bạn username & password mặc định của modem đó) đến bước forward port. Mặc dù là tiếng Anh nhưng cực kì dễ hiểu bởi có đầy đủ hình minh họa từ bước đầu tiên cho đến bước cuối cùng.



Cần luôn nhớ, Destination IP Address chính là IP mà bạn cho phép truy cập vào, do đó bạn sẽ sử dụng IP đã hiển thị tại mục Main như tôi đã nói; ví dụ trường hợp này sẽ sử dụng IP 10.0.0.10.



Nếu đã thông thạo việc thao tác trên router, bạn cần biết port của các game. Ở đây chúng tôi liệt kê port của một số game phổ biến. Nếu chọn game khác bạn có thể tìm kiếm thêm thông tin tại website *http://portforward.com/cports.htm.*

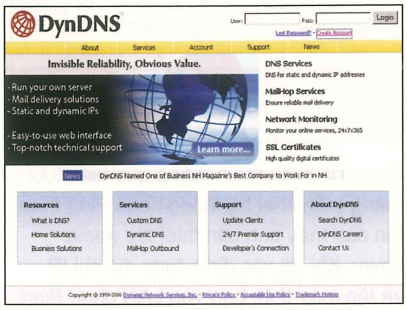
Tên Game	Cổng yêu cầu Forward
Battlefield 2142	80, 443, 1024-1124, 1500-4999, 9960-9969, 16567, 17475, 18060, 18120, 18300, 18510, 27900-27901, 28910, 29900, 55123 (cổng và dãy các cổng)
Warcraft III	6112-6119 (dãy các cổng)
World of Warcraft	7324
SWAT 4	10480-10483
FIFA 2007	3658, 10400-10499
Half Life	6003, 7002, 27010, 27015, 27025
Call of Duty	20500, 20510, 28960
Far Cry	49001-49002,49124
Quake 4	27650
Starcraft	6112

Bảng 1: Port của game

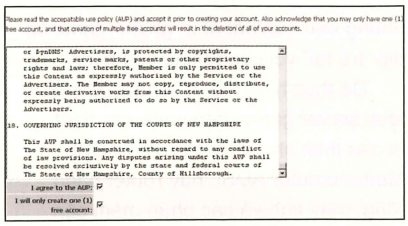
PHẦN 3: ĐĂNG KÍ TÊN MIỀN.

Để phù hợp nhu cầu tạo và sử dụng miễn phí, giới thiệu với các bạn dịch vụ tên miền cùng dịch vụ tự động cập nhật IP vào tên miền đó: *http://www.dyndns.org*.

Truy cập *http://www.dyndns.org* sau đó chọn *Create Account* để đăng kí tài khoản mới. Điền đầy đủ vào phần User Information bao gồm: *Username* (tên tài khoản), *Email* (địa chỉ thư điện tử), *Confirm Email* (xác nhận địa chỉ thư điện tử), *Password* (mật khẩu), *Confirm Password* (xác nhận mật khẩu).

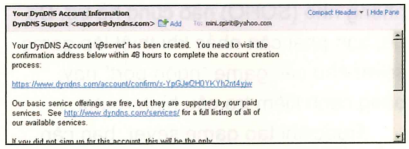


Đánh dấu chọn ô *I Agree to the AUP* và *I will only create one free account* ở mục *Term Of Service* để chấp nhận các điều khoản mà DynDNS đưa ra.

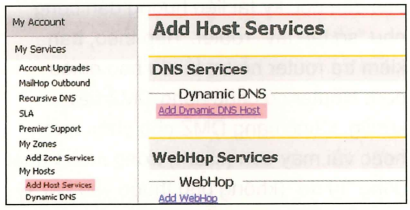


Mục About You và Mailing Lists là phụ, không quan trọng và DynDNS cũng không yêu cầu phải nhập vào, nên tuỳ bạn.

Tiếp tục chọn *Create Account* (trang web hiển thị: *Account Created...*). Nếu đăng kí thành công thì bạn hãy vào kích hoạt tại địa chỉ thư điện tử mà bạn đã dùng để đăng kí.



Sau khi kích hoạt xong bạn đăng nhập vào và chọn *Add Host Services* trong *My Hosts* ở mục *My Account*. Tiếp tục chọn *Add Dynamic DNS Host*.

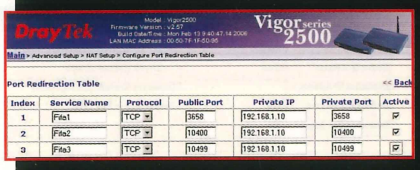


"Chơi" với router

Tạo server game FIFA 2007 trên router DrayTek Vigor 2500

Mở trình duyệt web, gõ vào thanh địa chỉ: *192.168.1.1* (địa chỉ mặc định của router- địa chỉ trong- Internal IP Address), username và password: để trống, nhấn *OK*.

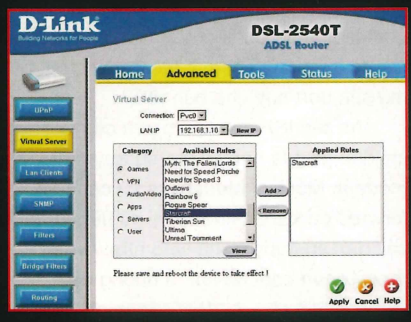
Chọn *Advance setup.NAT Setup. Configure Port Redirection Table*



Nhập tên dịch vụ (nên đặt theo tên game cho dễ nhớ), chọn giao thức (TCP hay UDP hay cả hai), nhập các cổng yêu cầu của game FIFA 2007 (xem bảng 1), nhập địa chỉ IP của máy cần thiết lập game server, nhập cổng cho game sever (private port), chọn Active và nhấn OK. Lưu ý: Số cổng Public Port và Private Port phải giống nhau.

D-Link DSL-2540T

Với router này thì việc thiết lập server game rất đơn giản, mặc định port của các game trong danh sách đều được mở, bạn chỉ chọn địa chỉ IP và chọn game (theo danh sách). Địa chỉ IP mặc định của router 192.168.1.1 (username: Admin, password: Admin).

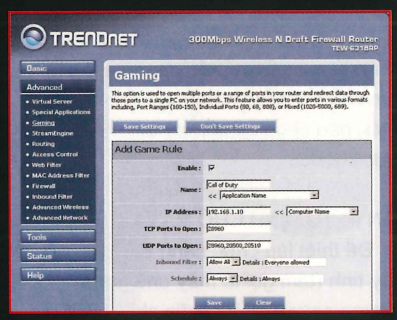


Nhưng nhược điểm là bạn không thể thiết lập thêm những game khác mà trong danh sách không có.

Router TRENDnet TEW-6311BRP

Tương tự như router ADSL, router băng rộng TEW-6311BRP mở sẵn port cho rất nhiều game từ cổ đến kim để bạn lựa chọn thoải mái. Cũng có danh sách các game, như DSL-2540T nhưng phong phú hơn. Bạn chỉ chọn game, nhập địa chỉ IP cho máy làm game sever.

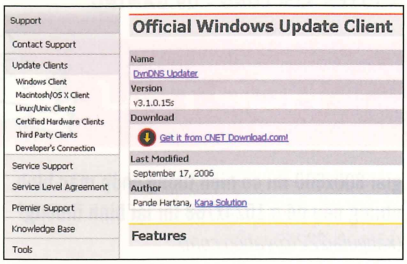
Địa chỉ IP mặc định của TEW-6311BRP là 192.168.1.1, Username:Admin, password: khoảng trắng.



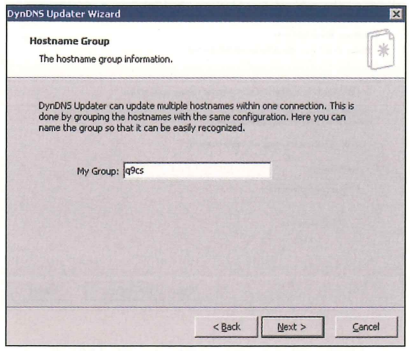
Lựa chọn game với danh sách có sẵn (mục Gaming)

Thêm game mới (mục Virtual Server)

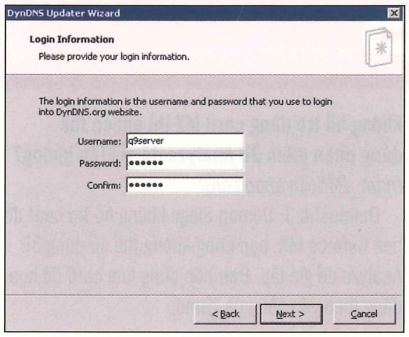
Mục Hostname bạn có thể chọn một phần mở rộng tên miền miễn phí, tốt nhất là chọn .servegame.org cho phù hợp với server game và thói quen của người chơi cũng dễ nhớ hơn, còn ô trống trước đó là do bạn chọn, ở đây tôi điền q9cs. Như vậy tên miền của tôi đăng kí và sử dụng là q9cs.servegame.org. Vậy là xong, bạn đã có một tên miền miễn phí và cố định. Việc cuối cùng, sử dụng dịch vụ tự động cập nhật IP vào tên miền đó của DynDNS. Vào *Support* > *Update Clients* và chọn *Get It From CNET Download.com!* để tại chương trình DynDNS Updater bản mới nhất tại *download.com.*



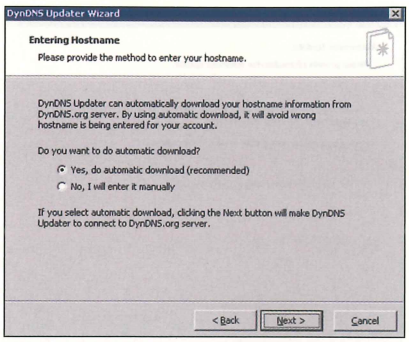
Sau khi download và cài đặt, bạn chạy chương trình DynDNS Updater và để mặc định, chọn Next đến bước điền Hostname Group, điền vào tùy ý. (Vd tôi điền q9cs)



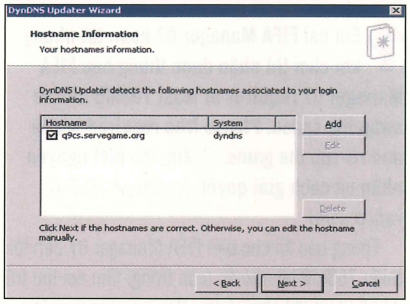
Nhấn *Next* và chương trình sẽ yêu cầu bạn điền Username, Password và Confirm. Bạn hãy sử dụng Username, Password đã đăng kí tại trang web *http://www.dyndns.org* để điền vào.



Nhấn *Next*. Chọn *Yes*, do *automatic download* ở mục *Entering Hostname* để chương trình tự động download những tên miền bạn đã đăng kí, tránh sai sót nếu bạn tự điền vào.



Nhấn *Next*, chương trình sẽ hiển thị tên miền bạn có, đánh dấu vào ô trước tên miền để chọn tên miền đó; ví dụ q9cs.servegame.org và *Next* một lần nữa.



Các khái niệm cơ bản - Port Forwarding (PF)

Chức năng PF cho phép mở nhiều cổng hay một dãy cổng trên router và chuyển tiếp dữ liệu đến một địa chỉ client trong mạng. Bạn nên biết một số khái niệm cần thiết bên dưới.

Chẳng hạn, mỗi thiết bị phải có ít nhất một địa chỉ IP - con số được dùng để định nghĩa thiết bị. Mỗi địa chỉ IP được phân thành nhiều port. Khi máy tính gửi dữ liệu đến máy tính khác, nó gửi từ địa chỉ IP:port đến địa chỉ IP:port; một port chỉ sử dụng một chương trình tại một thời điểm.

Bên cạnh đó, chức năng dịch chuyển địa chỉ mạng (NAT- Network Address Translation) cũng khá quan trọng, giúp che giấu và bảo vệ các máy trong LAN hiệu quả. Do NAT sử dụng IP của chính nó làm IP công cộng cho mỗi máy con (client) với IP riêng. Khi một client kết nối hoặc gửi dữ liệu tới máy tính nào đó trên Internet, dữ liệu sẽ được gửi tới NAT, sau đó NAT sẽ thay IP gốc của client đó rồi gửi gói dữ liệu đi với IP của NAT. Máy tính từ xa hoặc trên Internet khi nhận được tín hiệu sẽ gửi gói tin trở về cho NAT bởi vì chúng nghĩ NAT là máy đã gửi dữ liệu đi. NAT ghi lại bảng thông tin của những máy tính đã gửi những gói tin ra ngoài trên mỗi cổng dịch vụ và gửi những gói tin nhận được về đúng máy tính đó (client).

Khi bạn đã hiểu các vấn đề cơ bản trên, thì PF trở nên dễ hiểu hơn. Khi một máy tính bên trong mạng gửi dữ liệu đến một địa chỉ IP ngoài mạng, router sẽ biết cần làm gì với dữ liệu này qua chức năng PF. PF sẽ "chỉ đường" cho router biết máy tính nào trong mạng nội bộ được nhận dữ liệu. Sau khi thiết lập PF, nếu có bất kỳ yêu cầu nào từ bên ngoài, router sẽ làm nhiệm vụ chuyển dữ liệu của IP bên ngoài:số cổng (external IP address:port number) đến IP bên trong:số cổng (internal IP address:port number).

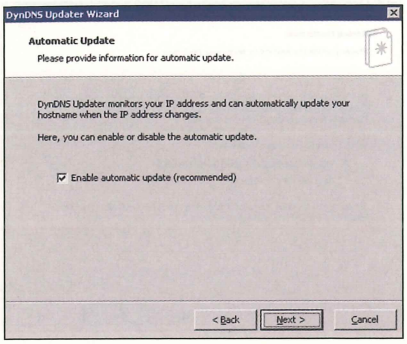
PF được tạo trên mỗi cổng, vì thế cổng nào sẽ làm việc theo cổng ấy, tức tại một thời điểm một cổng chỉ có thể được sử dụng một chương trình. Ví dụ: Khi máy tính trong mạng nội bộ (IP nội bộ) được thiết lập dùng cổng 500, thì địa chỉ IP bên ngoài cũng dùng cổng 500. Nếu bạn sử dụng cổng 500 trên 2 máy tính cùng lúc thì sẽ xảy ra tranh chấp, dữ liệu sẽ ở trạng thái "hỗn độn", thậm chí bị mất. Vì thế, hầu hết router yêu cầu bạn chỉ định một địa chỉ internal IP khi thiết lập PF.

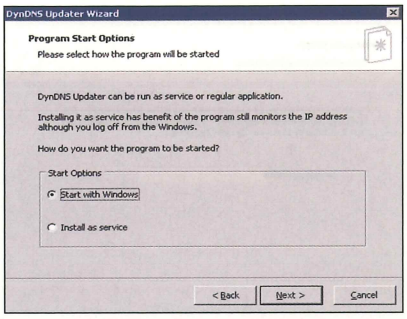
Máy chủ ảo (Virtual server). Đây là tên gọi khác của chức năng PF nhưng tính năng chung vẫn là mở port. Hiện hầu hết router ADSL đều tích hợp chức năng này, cho phép triển khai nhiều ứng dụng khác nhau, với chi phí tiết kiệm. Virtual Server để triển khai các ứng dụng như web server, ftp server... được dùng khá phổ biến ở các văn phòng, công ty nhỏ. Với tốc độ Internet ngày càng tăng, gamer có thể tạo game server riêng. Thông thường, router cho gia đình và văn phòng nhỏ chỉ hỗ trợ mở số port hạn chế (8-32 port) và chỉ cho mở một cổng tại một thời điểm.

Port Redirection và open port là tên gọi khác của PF. Port Redirection cho mở mỗi lần 1 cổng nên kiểm soát, bảo mật cao hơn. Open Port cho phép mở 1 dãy cổng, nên khó kiểm soát, khả năng bảo mật kém hơn.

SONG MINH

Và quan trọng là ở bước này bạn hãy chọn *Enable Automatic Update* để chương trình tự động cập nhật IP của bạn nếu có thay đổi cho tên miền đó.





Nhấn *Next*, chọn *Start with Windows*, nhấn *Next* sau đó nhấn *Finish*.

Như vậy là xong, bạn chỉ việc gửi tên miền này cho bạn bè hoặc đưa lên web để mọi người có thể cùng vào chơi. Tuy nhiên lưu ý, do bạn sử dụng phiên bản server Steam (có bản quyền) do đó chỉ những người chơi sử dụng Steam mới có thể truy cập được. Để người chơi sử dụng những phiên bản Non-Steam (không có bản quyền) có thể chơi được thì bạn phải sử dụng phiên bản Server Non-Steam, bạn có thể tìm hiểu thêm tại website *http://igame.vn/cs/f*.

Hiện tại nếu bạn muốn mua Steam để sử dụng bao gồm nhiều Game trong đó có CS 1.6 và CS:Source thì bạn có thể liên hệ Cty TNHH Tin Học Giải Trí Kết Nối: Dương Vi Khoa – 0903 696992, nhà phân phối duy nhất của Valve hiện tại ở Việt Nam.

NGUYỄN KIM LONG - Q9.GAMING

HỎI & ĐÁP

HỘP THƯ

Em cài FIFA Manager 07 hoàn tất nhưng khi chơi thì nhận được thông báo FIFA Manager 07 requires at least 768MB of free swap file space. Please free required space and re-run the game...". Xin cho biết nguyên nhân và cách giải quyết. *(createyour666@yahoo.com)*

Thông báo lỗi cho biết FIFA Manager 07 cần tối thiểu 768MB bộ nhớ ảo (còn trống) làm nơi lưu trữ dữ liệu tạm khi chơi game. Bạn vui lòng xem lại hướng dẫn khắc phục trong mục Hỏi Đáp, TGG số 35 (tháng 10/2006).

Khi tải bản cập nhật 6 của game Cửu Long Tranh Bá thì trang web báo lỗi. Em đã thử tải bản cập nhật đầy đủ của game nhưng khi upgrade đến patch 6 lại cũng báo lỗi thiếu file? *(thelordofthehell1313@yahoo.com)*

Bạn vui lòng cho biết thiếu tập tin nào hoặc cung cấp chính xác thông báo lỗi để chúng tôi có thể trả lời chính xác hơn.

Khi đã hoàn tất việc cài đặt CLTB, ở lần chạy đầu tiên, game sẽ tự cập nhật các bản patch mới nhất. Tính đến ngày 09/02/2007, CLTB đã có bản patch thứ 13.

Vui lòng cho biết có website nào cho biết cấu hình của các game đã phát hành không? *(yunichiff@yahoo.com)*

Bạn có thể tham khảo thông tin tại một số trang web như *www.gamespot.com, www.gamespy.com* để tìm thông tin về game bạn cần hoặc sử dụng những công cụ tìm kiếm như Google với từ khóa thích hợp; ví dụ "tên game + minimum system requirement".

Em muốn hỏi cấu hình P4 1,8GHz, RAM 512MB, card 128 đồ họa Geforce4 MX khi cài trò chơi Onimusha 3 thì báo lỗi không tạo (tìm) được tập tin 3D.dll. Nếu game này không hỗ trợ dòng card MX thì em có thể dùng phần mềm 3D Analyze để giả lập không? *(nam_245@yahoo.com)*

Onimusha 3: Demon Siege không hỗ trợ card đồ họa Geforce MX, bạn cũng không thể sử dụng 3D Analyze để giả lập. Bạn nên dùng loại card đồ họa đúng theo yêu cầu của game.

Tạp chí có thể cho biết vài card đồ họa 3D giá dưới 150USD không? *(haitackhongbiet-boi203186@yahoo.com)*

Trước tiên, bạn cần lưu ý khả năng hỗ trợ của bo mạch chủ để lựa chọn card đồ họa thích hợp. Với 150USD, bạn có thể chọn một số card đồ họa như 256MB ASUS EAX1650PRO/ HTD (135USD), 128MB GIGA NX76T-128DRH (135USD)...

Tham khảo thêm thông tin trong bài "Card đồ họa", cẩm nang "Mua gì? Ở đâu?" TGVT A 09/2006, các bài viết về card đồ họa trong mục "Sản phẩm mới" trên TGVT A hoặc tại website của chúng tôi.

Em cài game Tom Clancy's Rainbow Six Vegas thì báo lỗi thiếu file d3dx9_31.dll, xin chỉ giúp em link tải file này. *(kieuphong241987@yahoo.com)*

Bạn có thể vào địa chỉ *http://www.dll-files.com/dllindex/dll-files.shtml?d3dx9_31* để tải file d3dx9_31.dll.

Hiện em đang muốn mua đĩa gốc các game như StarCraft, Counter Strike, WarCraft III nhưng không biết mua ở đâu trong quận 1 Tp. HCM? *(ninsilver_paladin3200@yahoo.com)*

Bạn có thể đến Games Corner - Saigon Center (lầu 1, số 65 Lê Lợi, Q1, Tp. HCM) hoặc TD&T (Tân Đức) 103 Pasteur, Q.1, Tp. HCM để tìm mua bản gốc các game mà mình yêu thích.

Tôi dùng card đồ họa Asus ATI 9250 và màn hình LCD. Khi chơi game ở độ phân giải 800x600 thì có hiện tượng chớp màn hình, nhưng nếu để ở 1024x768 thì lại bình thường? *(kangulai222@yahoo.com)*

Mỗi chủng loại màn hình LCD đều có độ phân giải thích hợp, chẳng hạn màn hình LCD 15" là 1024x768, LCD 17" là 1280x1024. Bạn cần thiết lập độ phân giải màn hình đúng theo khuyến cáo của nhà sản xuất để hình ảnh hiển thị tốt nhất

Trong game Thế Giới Hoàn Mỹ, vị trí của các nhân vật giao và trả nhiệm vụ rất khó tìm mà bản đồ lại khá rộng. Không biết có cách nào tìm nhanh các nhân vật ấy không? *(tranledung@gmail.com)*

Một cách tìm nhanh các nhân vật này bằng tọa độ 2 chiều được cung cấp trong bảng nhiệm vụ, ví dụ "tênnhânvật (x y)". Bạn nhấn chuột vào biểu tượng ở bên phải bản đồ, lần lượt gõ tọa độ (x y) và tên tương ứng của nhân vật cần tìm. Lúc này, trên bản đồ lớn sẽ định ra vị trí của nhân vật đó, đồng thời, game cũng cung cấp 1 mũi tên chỉ hướng đến nhân vật.

Xin vui lòng cho biết tên trang web có thể download nhạc nền của trò chơi God of war? *(nguyenminhtrung05091990@yahoo.com)*

Bạn có thể vào địa chỉ *http://gh.ffshrine.org/soundtracks/344* để tải 31 bài nhạc nền trong God of war.

Tôi định dùng hệ điều hành Windows Vista. Xin hỏi nếu dùng thì có thể chơi được những game hiện nay hay không? *(ella_meo@yahoo.com.vn)*

Các game hiện nay chưa được Vista hỗ trợ và theo chúng tôi biết thì mới chỉ có Flight Simulator X (của Microsoft) là game duy nhất có thể chạy được trên Vista. Bạn có thể tham khảo thêm thông tin trong bài "Chơi game trên Vista", trang 69, trong số này.

Hamachi

Sân chơi game mạng LAN qua Internet

Hamachi là phần mềm mã nguồn mở (open source) hoạt động theo nguyên lý mạng riêng ảo (VPN - Virtual Private Network) - cho phép nối kết các máy tính theo mô hình PC-to-PC qua môi trường Internet. Hamachi sử dụng giao thức UDP (User Datagram Protocol) nên tốc độ truyền nhanh hơn các ứng dụng sử dụng giao thức TCP/IP. Hiện nay, Hamachi có 3 phiên bản dành cho 3 HĐH khác nhau: Windows, Linux và OS X. Mỗi máy tính kết nối vào mạng Hamachi lần đầu sẽ được gán cho một định danh (ID-Identify) và là client. Máy chủ sẽ có nhiệm vụ dẫn đường cho các máy khách (client) kết nối với nhau, tạo thành một mạng tương tự như VPN.

Mỗi client trong Hamachi chính là một VPN client. Sau khi gia nhập vào mạng bạn có thể kết nối, chia sẻ dữ liệu với các máy tính khác trong cùng mạng Hamachi. Đặc biệt, bạn có thể sử dụng các máy tính trong mạng Hamachi để chơi các game hỗ trợ LAN với tốc độ không hề thua kém khi chơi trên LAN thật sự.

Bạn có thể tải chương trình về từ *www.hamachi.cc/download* và cài đặt, tiếp đến bạn tạo tài khoản sử dụng. Trong lần chạy đầu tiên Hamachi sẽ hiển thị Quick Guide. Người dùng mới làm quen có thể tham khảo các tính năng cơ bản của chương trình tại đây.

Sau khi cài đặt Hamachi thành công, bạn khởi động chương trình và bắt đầu tạo mạng.

Tạo mạng

Để có thể sử dụng Hamachi, bạn cần phải có mạng. Bạn có thể tự tạo ra mạng Hamachi của riêng mình hoặc sử dụng mạng Hamachi có sẵn do người khác tạo ra.

Để tạo mạng, chọn *Networks* > *Create new network* (Hình 1).

Trong hộp thoại Create new network, bạn cần nhập tên và mật khẩu cho mạng. Tên phải duy nhất trên toàn hệ thống Hamachi và giới hạn trong 64 ký tự. Mật khẩu của mạng nên đặt sao cho khó đoán và có tính bảo mật cao. Bảo mật của mạng phụ thuộc vào mật khẩu do bạn đặt ra (không giới hạn số ký tự cho phần mật khẩu). Sau khi hoàn thành thao tác này, chọn nút *Create*. Lúc này, tên mạng của bạn sẽ xuất hiện trong giao diện của Hamachi.

Chẳng hạn, lấy máy tính có tên là "Sun" làm máy chủ, chúng ta bắt đầu tạo mạng với tên mạng (Network Name) là: redgameonline, mật khẩu mạng (Network password) là:123456. Lúc này "Sun" đóng vai trò là máy chủ (game server) Hamachi.

Sau khi đã tạo mạng, tên mạng sẽ dùng để đại diện cho mạng và cho phép các client khác kết nối với mạng thông qua tên mạng này. Nếu bạn là người tạo mạng, bạn có thể thực hiện thao tác xóa bỏ mạng - có thể xem bạn là người chủ của mạng. Nếu bạn là client, bạn chỉ có thể kết nối đến mạng đã tạo sẵn để chia sẻ thông tin với mọi người.

Đăng nhập mạng

Bước kế tiếp là thực hiện việc đăng nhập client vào mạng (Hình 2). Để có thể kết nối được với mạng Hamachi, bạn phải cài phần mềm Hamachi. Để kết nối mạng, từ client, chọn nút *Networks*, chọn *Join existing netwoks*, đăng nhập *Network Name* và *Network password* như trên.

Nhập tên và mật khẩu của mạng vừa tạo (nếu bạn không là người tạo mạng thì thông tin này phải do người tạo mạng cung cấp), chọn nút *Joint*. Nếu nối kết thành công, tên client sẽ xuất hiện trong giao diện. Như hình 2, các tên "minhttk", "quanghd" là các client vừa gia nhập vào mạng. Lúc này tất cả các máy trong mạng (sun, minhttk, quanghd) đều có thể bắt đầu chơi game và chia sẻ tài nguyên qua Internet.

Cách sử dụng

Chia sẻ tập tin đơn giản

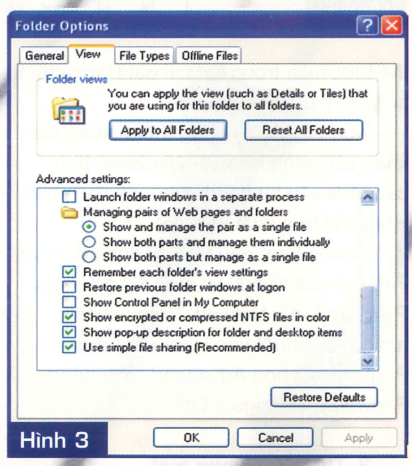
Để thực hiện được phần này, bạn cần phải thay đổi một số thiết lập của Windows - bạn phải có đủ quyền (Admin).

PHẦN NÀY CẦN PHẢI THỰC HIỆN TRÊN MỖI CLIENT

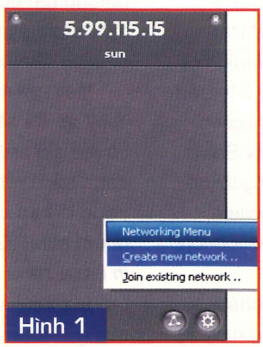
Bật phần Simple File Sharing

Nếu sử dụng XP Professional thì bạn phải thực hiện thao tác này; XP Home thì không cần, nó được bật mặc định. Mở Explorer, chọn vào một thư mục bất kỳ, >*Tool* > *Folder Options* > *View*, trong phần *Advanced Settings*, kéo thanh trượt xuống chọn *Use Simple File Sharing.*

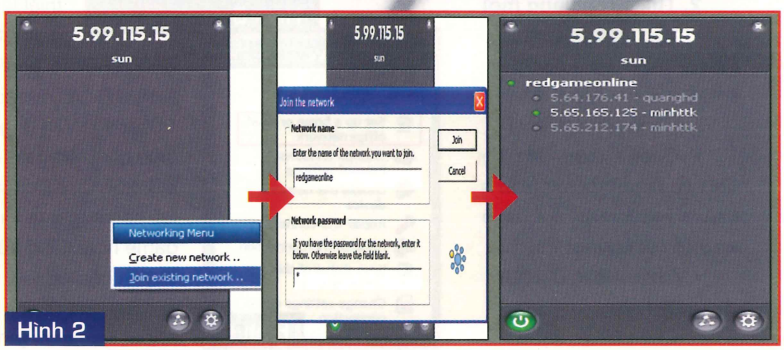
1. Bật lựa chọn File Sharing trong phần Hamachi Adapter



Hình 3



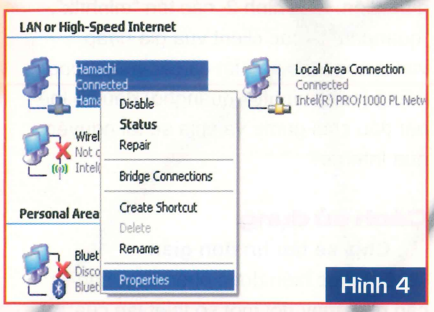
Hình 1



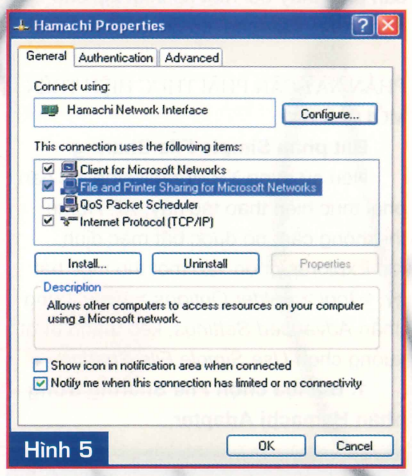
Hình 2

Vào *My Network Places* và chọn *View Network Connections*, nhấn phải chuột vào biểu tượng mạng có tên Hamachi, chọn *Properties* (Hình 4). Tiếp theo, chọn *General* và check vào lựa chọn *File and Printer Sharing for Microsoft Networks* (Hình 5).

Hamachi cho phép khóa dịch vụ File Sharing từ mức hệ thống. Phần này có



Hình 4



Hình 5

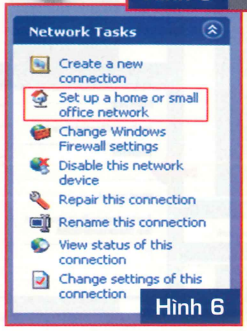
thể thực hiện trong lúc cài đặt Hamachi hoặc từ mục "Preference"

Nếu bạn có sử dụng thêm tường lửa khác với tường lửa của Windows, bạn cần phải cấu hình tường lửa để cho phép Hamachi truy xuất Internet.

Chẳng hạn, nếu bạn sử dụng dịch vụ Firewall của Windows, vào My Network Places > View Network Connections, nhấn phải chuột vào Hamachi, chọn Properties, chọn Advanced >Windows Firewall > Settings > Off .

2. Thiết lập mạng mới

- Vào *My Network Places* > *Set up a home or small office network* (Hình 6)
- Chọn *Next* > *Next*
- Chọn *Other* > *Next* > *This computer belongs to a network that does not have an internet connection*
- Chọn *Next*, đặt tên cho máy tính
- Chọn *Next*, đặt tên cho workgroup, tên này nên giống nhau cho tất cả các máy tính.
- Chọn *Next* > *Turn on file sharing* > *Next*
- Cuối cùng, chọn *Just finish the wizard* để hoàn tất quá trình.



Hình 6

3. Tạo thư mục chia sẻ

Mặc định bạn đã có một thư mục được chia sẻ nhưng nếu không có sẵn, bạn hãy vào *My Computer*, nhấn phải chuột vào *Shared Documents* > *Properties* > *Sharing*, chọn Share this folder và đặt tên nếu chưa có, chọn *OK*. Bây giờ, bạn đã có thể chia sẻ tập tin thông qua mạng Hamachi.

Với khả năng chia sẻ tập tin, Hamachi sẽ giúp các thành viên trong mạng nhanh chóng có được phần mềm cần thiết để hỗ trợ cho việc chơi game.

Cuối cùng, nếu không còn nhu cầu chia sẻ nữa, bạn có thể tạm thời không sử dụng mạng bằng cách rời mạng hay "giải tán" tất cả bằng cách xóa mạng. Công việc hết sức đơn giản, bạn chỉ cần một thao tác.

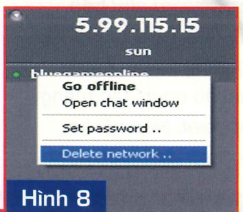
Rời mạng: nhấn phải chuột vào tên mạng và chọn *Leave network* (Hình 7).

Xóa mạng: Bạn chỉ có thể thực hiện được việc này nếu bạn là người tạo mạng (Hình 8). Nên cẩn thận với lựa chọn này, nó sẽ ngừng việc phục vụ cho tất cả các nối kết của các client trong mạng.

Hình 7

Thao tác này được thực hiện bằng cách nhấn phải chuột vào tên client và chọn *Delete network*.

Đến đây, công việc của bạn đã kết thúc.



Hình 8

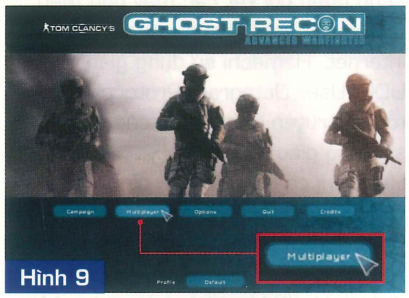
Dùng Hamachi chơi game Ghost Recon Advanced Warfighter (GRAW).

Để dễ hiểu, mời bạn cùng thiết lập cho game Ghost Recon Advanced Warfighter (GRAW). Với đường 2 truyền ADSL của VNPT, gói cước thấp nhất (MegaVNN-Easy: 512/256Kbps), chúng tôi giả lập server game và client game hoạt động trên 2 đường truyền độc lập.

Sau khi đã gia nhập nhóm Hamachi (như hình 2). Bạn tiến hành cài đặt game GRAW. Lưu ý: Do có hệ thống kiểm tra CD-Key trên mạng Internet, vì thế để chơi được game này, đòi hỏi bạn phải có đĩa game chính thức. Khi chơi, mỗi máy tính cần phải có 1 đĩa game riêng.

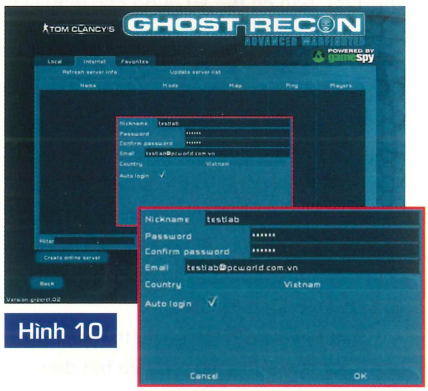
Các bước thiết lập còn lại tương tự như việc thiết lập nhóm chơi game trên mạng LAN. Nghĩa là trong nhóm các máy trên, bạn chọn một máy bất kỳ làm server game, các máy còn lại làm client game.

Sau khi cài đặt xong, khởi động game GRAW, chọn Multiplayer (Hình 9), chọn Internet.



Hình 9

Tạo tài khoản trên máy chủ game bằng cách chọn *Create Account*, bạn nhập Nickname, password, Email (đặt tùy ý), chọn quốc gia>OK (Hình 10). Khi muốn tham gia game, bạn nhập Nickname và passwork vừa tạo, đợi kết nối (Gamespy Nickname hiển thị màu xanh).



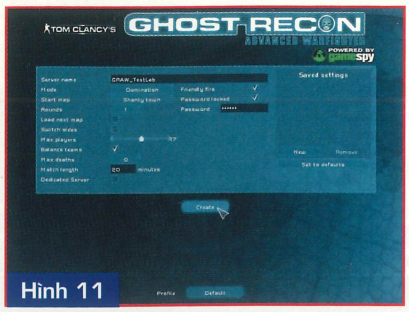
Hình 10

Tạo máy chủ game GRAW

Bạn chọn *Create online server*, nhập tên server (GRAW_TestLab), mật khẩu (không bắt buộc), nhập số người chơi tối đa và thời gian thi đấu (match length) tùy ý, chọn Create (Hình 11).

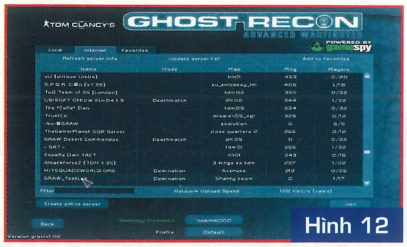
Bây giờ máy chủ game GRAW_TestLab đã sẵn sàng. Các game client có thể gia nhập hàng ngũ. GRAW có một danh sách rất nhiều server, điều quan trọng là bạn chọn đúng server game của nhóm mình (GRAW_TestLab), chọn *Start in base zone* (Hình 12).

Lúc này, các tay súng cừ khôi của mạng Hamachi sẽ có một trận đấu thật



Hình 11

đình đám dù có người ở tận Nam Phi xa xôi! Do điều kiện thử nghiệm, chúng tôi chỉ tạo một server game và một client game. Dù chỉ chạy trên đường truyền với gói cước thấp nhất, nhưng qua thử nghiệm game GRAW (được coi là khá nặng ký)



Hình 12

cho thấy game chạy rất mượt, chất lượng hình ảnh đẹp, không bị giật hình. Nhìn chung, chất lượng chơi không thua kém game chạy trong mạng LAN. Lưu ý: Để cuộc chơi không bị gián đoạn, chất lượng hình ảnh tốt, bạn cần phải có một đường truyền thật tốt.

ĐỨC QUANG

Cấu hình

Cấu hình Server game: Bo mạch chủ Asus P5VM-DQ, BXL Intel Core 2 Duo X6800@2,93GHz, bộ nhớ 2 thanh Corsair Value 512MB DDR2 533, card đồ họa PCI Express x16 LeadTek WinFast PX7800GX 256MB, đĩa cứng Seagate 120GB SATA 150.

Cấu hình Client game: Bo mạch chủ Asus P5B-VM, BXL Intel Core 2 Duo E6700@2,6GHz, bộ nhớ 2 thanh Corsair Value 512MB DDR2 533, card đồ họa PCI Express x16 LeadTek WinFast PX7800GTX 256MB, đĩa cứng Seagate 120GB SATA 150.

Chơi Game trên Vista

Sau khoảng thời gian dài phát triển với nhiều lời "hứa hẹn", Vista đã chính thức đến tay người dùng vào cuối tháng 1 năm 2007. Rất nhiều cải tiến, tính năng cao cấp của hệ điều hành mới đã được chúng tôi thử nghiệm, tổng hợp trong những bài viết như "Windows Vista: từ A đến Z" (ID: A0701_85), "Windows Vista đúng như mong đợi" (ID: A0702_11). Liệu Microsoft có bỏ quên giới game thủ không? Đây là vấn đề được rất nhiều bạn đọc Thế Giới Game không chỉ quan tâm mà đã gặp những tình huống "dở khóc dở cười" khi hồ hởi chuyển lên Vista để rồi nhìn những game đang chạy ngon lành trên các HĐH trước... nay bỗng "chết ngắc".

Vista bổ sung Games Explorer, một thư mục dành riêng cho game, giao diện quản lý dạng My Pictures. Nó tập hợp tất cả các game vào một chỗ, sắp xếp theo thứ tự và thông báo cho người dùng mỗi khi có bản cập nhật. Parental Controls, tính năng mới giúp quản lý thời gian sử dụng máy của trẻ em, giới hạn các website, ứng dụng được phép truy cập, game được chơi theo độ tuổi (age rating), theo nội dung (content) hoặc một game cụ thể, tránh trẻ "ngồi đồng". Ngoài ra, Parental Controls Activity Reports sẽ ghi lại quá trình trẻ sử dụng máy để bạn kiểm tra.

Live Anywhere (Live for Windows) trên Vista sẽ kết nối người chơi với Xbox Live, thế giới game trực tuyến của Microsoft. Nơi họ có thể tải về các bản demo, tán gẫu và thi thố tài năng với bạn bè, mua bản đồ (hay còn gọi là các bản mở rộng) và vũ khí cho game.

Tính bảo mật được cải thiện do có nhiều lời than phiền, tuy nhiên Microsoft lại cẩn thận quá mức khi "thắt quá chặt" Vista nên thậm chí gây rất nhiều phiền toái cho người dùng; nhất là tính năng User Account Control (UAC). Bạn sẽ nhận được cảnh báo mỗi khi tải game từ Internet, phải nhập tài khoản, mật khẩu người dùng khi cài đặt (tất nhiên tài khoản này phải có quyền cài đặt).

Bên cạnh những khó khăn Vista "đặt ra" cho game thủ, đồ họa là một trong những tính năng nổi bật nhất với DirectX 10 hỗ trợ Shader Model 4 sẽ giải phóng sức mạnh bộ xử lý đồ họa của máy tính, hình ảnh tái hiện thật hơn, hiệu ứng ánh sáng linh hoạt hơn. NVIDIA và ATI đều chuyển sang chip đồ họa (GPU) sử dụng kiến trúc đổ bóng hợp nhất có các hàng lệnh xử lý điểm ảnh, hình học và cả mã lệnh vật lý sẽ tận dụng được tối đa phần cứng, tăng tốc độ xử lý hình ảnh. Các nhà phát triển và game thủ sẽ không còn phải bận tâm đến tính tương thích giữa card đồ họa và game.

DirectX 10 và Shader Model 4 có các mẫu thiết bị ảo với một lõi nhân chung của các nguồn tài nguyên đã nâng cao hiệu năng xử lý đồ họa, giải quyết được vấn đề hiển thị cùng lúc nhiều đối tượng khác nhau. Mỗi đối tượng trong game là một số tác vụ cần xử lý, chiếm đến khoảng 40% thời gian xử lý của card đồ họa trong các máy tính hiện nay. Do được sắp xếp hợp lý hơn trong DirectX 10, thời gian này rút ngắn còn khoảng 20%, hình ảnh xử lý nhiều hơn trong cùng khoảng thời gian. Điều này sẽ tạo nên những hình ảnh có màu sắc phong phú, trung thực hơn, gia tăng độ chi tiết trên từng khuôn mặt nhân vật...

Games Explorer quản lý và cung cấp thông tin game cài đặt trong Vista.

Những thông tin trên có vẻ rất hấp dẫn với giới game thủ nhưng hiện nay "cứng không theo kịp mềm", chỉ những dòng card đồ họa sử dụng GPU Geforce 8800 của NVIDA mới hỗ trợ DirectX 10; tham khảo thêm thông tin GPU Geforce 8 trong bài NVIDIA Geforce 8 định chuẩn mới, (ID: A0702_94). Tuy chưa có HĐH Windows Vista chính thức để "tận hưởng" những gì Geforce 8 trình diễn trên nền DirectX 10, Shader Model 4 nhưng kết quả thử nghiệm trong bài viết Giấc mơ Geforce 8, (ID: A0702_38) thật ấn tượng, bạn sẽ tự tin phiêu lưu với bất cứ game nào. Tuy nhiên, muốn tận hưởng hết những hiệu ứng đồ họa, bạn phải "bấm bụng" chi hơn 500USD để nâng cấp card đồ họa, chưa kể chi phí bản quyền của Vista (khoảng từ 100 - 400USD). Tin xấu nhất với game thủ là các game hiện nay chưa được Vista hỗ trợ; Flight Simulator X (cũng của Microsoft) là game duy nhất có thể chạy được trên Vista. Rõ ràng Microsoft vẫn đang độc tấu trong "bản giao hưởng" Vista mà chưa tìm được "dàn bè" phù hợp từ các nhà sản xuất game. Dù đem lại nhiều lợi ích, thú vị cho người dùng nhưng Vista vẫn chưa đủ sức hấp dẫn giới game thủ.

ĐÔNG QUÂN

Vài nét cơ bản về Football Manager 2007

Football Manager 2007 là phiên bản mới nhất của loạt game quản lý bóng đá nổi tiếng của SI GAMES. Đây là game khá kén người chơi, ngay cả fan, vì khó nắm được cách chơi ở giai đoạn mới bắt đầu.

Để chơi FM 2007 tốt, bạn cần nắm thật nhuyễn 4 phần cơ bản sau: đội hình và chiến thuật, kế hoạch huấn luyện, chuyển nhượng, và thi đấu.

1. Đội hình và chiến thuật

Đây chính là phần quan trọng nhất của game. Để vào phần đội hình, bạn có thể nhấn vào biểu tượng Squad ở Menu ngang bên dưới hoặc vào Manager/Team Squad. Danh sách các cầu thủ hiện có của CLB thường được chia ra làm 3 đội: Senior Squad (đội chính), Reverse Squad (đội dự bị) và Young Squad (các đội trẻ U23, U21, U19).

Bạn có thể chọn xem tình trạng chung, thể lực, quốc tịch, hợp đồng... của các cầu thủ bằng cách sử dụng khung View ở góc phải và chọn các chế độ tương ứng. Bên cạnh View là Filter - chế độ lọc cầu thủ theo từng đội hình, từng vị trí. Phía trước tên mỗi cầu thủ là khung Pkd, để đưa 1 cầu thủ vào đội hình chiến thuật đã sắp xếp, bạn nhấn chuột trái vào khung Pkd của cầu thủ đó và chọn vị trí cho họ, hay đơn giản hơn là nhấn chuột phải để lựa chọn cầu thủ theo thứ tự sắp xếp đội hình sẵn có ở phía trên. Cũng trong màn hình Squad, bạn sẽ thấy được một số cầu thủ có các biểu tượng nhỏ bên cạnh như Wnt, Inj, Unh... Đó là các trạng thái của cầu thủ, như Wnt = đang được CLB khác để ý tới, Inj = bị chấn thương, Unh = không vui... Một cầu thủ có thể có nhiều biểu tượng cùng một thời điểm, hoặc chẳng có biểu tượng nào. Các khung số liệu về cầu thủ như Morale (Phong độ), Condition (Thể lực)...

Bên cạnh 1 đội hình mạnh mẽ, đội bóng cũng cần 1 chiến thuật hợp lý. Game có sẵn 30 mẫu chiến thuật cho bạn lựa chọn: 4-4-2, 3-5-2... Tuy nhiên, điều bạn cần chú ý chính là Team Instruction và Player Instruction.

• **Team Instruction:** chiến thuật chung cho cả đội bóng. Một số mục đáng chú ý là: Mentality (đấu pháp chính thủ - công), Creative Freedom (sáng tạo), Passing Style (kiểu đường chuyền), Tempo (cường độ thi đấu), Width (cự ly đội hình)... Bạn có thể chỉnh từng mục theo lối chơi của mình. Ngoài ra, phần này còn có những chiến thuật riêng như Player Maker (cầu thủ nhạc trưởng), Target Man (mũi tấn công chủ lực), Counter Attack (phản công nhanh)...

• **Player Instruction:** chiến thuật cụ thể dành cho từng cầu thủ. Bên cạnh những mục tương tự với Team Instruction, mỗi cầu thủ có thể nhận thêm các yêu cầu riêng như Marking (kèm người), Free Role (di chuyển tự do)...

Tất nhiên, không có chiến thuật nào là hoàn hảo. Muốn giành được thắng lợi, HLV cần áp dụng linh hoạt nhiều lối chơi cho từng đội bóng cụ thể. Ví dụ, với những đối thủ có hàng công mạnh chơi đá nhanh, bạn sẽ cần 1 hàng thủ vững chắc, kéo nhịp độ trận đấu chậm lại và những đường chuyền dài phản công bất ngờ. Còn với những đội bóng có nhạc trưởng dẫn dắt trận đấu, việc "bắt chết" cầu thủ này sẽ mang tính quyết định.

2. Kế hoạch huấn luyện

Để xem chỉ số của cầu thủ, bạn chỉ cần nhấn vào tên họ. Thông thường, trong Profile của cầu thủ có 3 cột chỉ số Technical, Mental và Physical (thủ môn có cột Goalkeeper thay cho Technical). Điểm thấp nhất của chỉ số là 1 và cao nhất là 20. Tùy vào vị trí thi đấu mà mỗi cầu thủ sẽ cần vài chỉ số khác nhau: tiền đạo cần Finishing, Heading, Off the ball, Strength, Pace; trong khi hậu vệ cần Marking, Tackling, Heading, Stamina... Những chỉ số này có thể tăng hoặc giảm thông qua luyện tập.

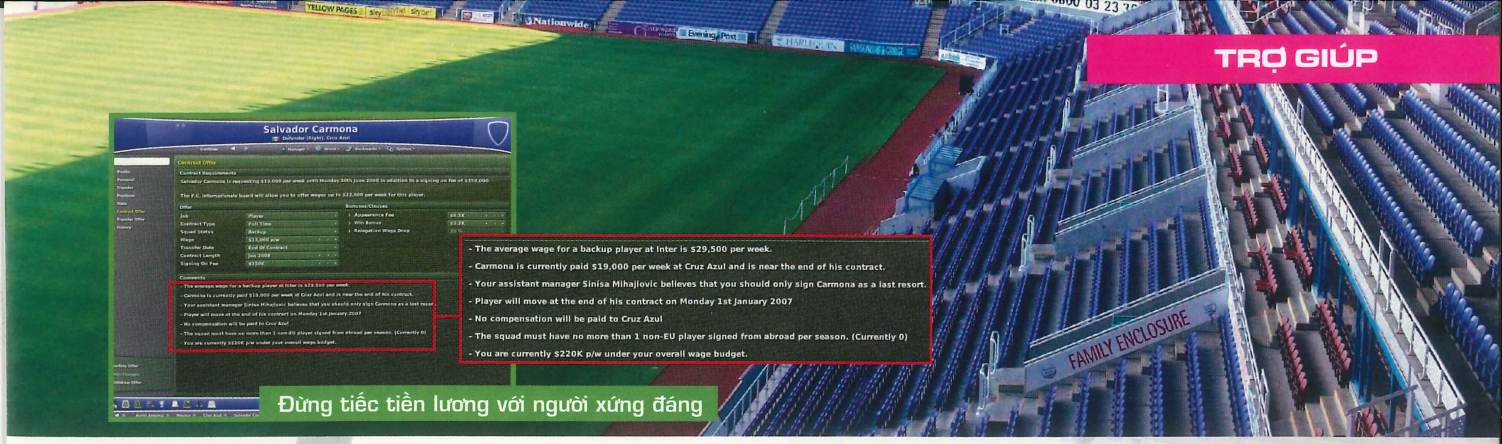
Về chế độ huấn luyện, có 2 hình thức Senior Training và Young Training, ứng với đội hình chính và đội trẻ. Mỗi bài tập sẽ chỉ giúp cầu thủ lên một số chỉ số khác nhau, do đó, bạn nên có nhiều kế hoạch (Schedule) cho từng vị trí, chứ không nên dùng chung Schedule duy nhất.

Bên cạnh sắp xếp bài tập, việc phân công huấn luyện cho các Coach (HLV phó) cũng rất quan trọng. Cũng như các cầu thủ, Coach có những chỉ số riêng biểu hiện khả năng. Dựa vào các chỉ số đó, bạn sẽ phân công huấn luyện theo sở trường của từng người: tập Streng và Aerobic cần Coach có chỉ số Fitness và Mental cao, bài Shooting lại cần tới chỉ số Attacking và Technique... Nếu 1 Coach phụ trách càng nhiều bài tập, thì khả năng của họ sẽ giảm sút (thể hiện ở số sao đánh giá), do đó, mỗi Coach chỉ

Chiến thuật chính...

Chiến thuật khôn ngoan

Tập luyện cho tương lai



Đừng tiếc tiền lương với người xứng đáng

nên chuyên tâm phụ trách 1, nhiều lắm là 2 bài tập.

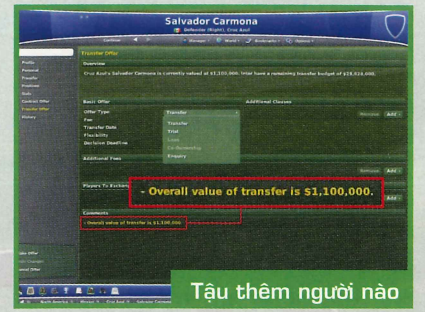
3. Chuyển nhượng

CLB luôn có 2 xu hướng: mua và bán. Đây là mảng hấp dẫn nhất của thể loại quản lý đội bóng.

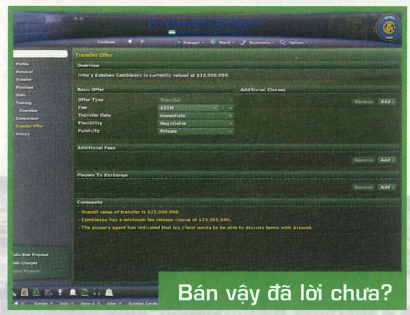
Để mua cầu thủ, bạn chỉ đơn giản nhấn chuột phải vào phần tên cầu thủ, chọn Make an offer. Lúc này, bạn có thể đưa ra đề nghị tới CLB chủ quản của họ. Ở khung Offer Type, bạn có những lựa chọn : Transfer (mua đứt), Trial (thử việc), Loan (mượn cầu thủ), Co-ownership (đồng sở hữu) và Enquiry (hỏi giá cầu thủ). Hai hình thức thường sử dụng sẽ là Tranfer và Loan.

• **Transfer:** bạn đưa ra giá muốn mua (Fee), ngày mua (Transfer Date), chấp nhận thương lượng hay không (Flexibility), hạn trả lời và các tùy chọn khác nếu có. Ngoài ra, bạn cũng có thể trao đổi thêm 1 hay nhiều cầu thủ của mình kèm theo hợp đồng bằng cách nhấn vào Add trong khung Players To Exchange.

• **Loan:** chế độ Loan giúp bạn mượn cầu thủ trong một khoảng thời gian nào đó. Những điều khoản trong hợp đồng mượn cầu thủ đáng chú ý là: thời hạn hợp đồng (Duration), % lương bạn sẽ trả (Wage), giá mua đứt cầu thủ này trong quá trình Loan (Future Fee) nếu muốn. Bên cạnh đó, Loan Option cũng có những điều khoản riêng: Can be Recall (có thể bị CLB chủ quản gọi về bất cứ lúc nào), Can play in cup matchs (có thể tham gia các giải tranh cup), Can play against own team (có thể chơi trong trận đấu đối đầu với CLB chủ quản).



Tậu thêm người nào


Bán vậy đã lời chưa?

Sau khi được CLB chủ quản đồng ý, điều tiếp theo cần làm là thương thảo hợp đồng với cầu thủ. Bạn sẽ cần chú ý đến Wage (mức lương), Signing on fee (số tiền cầu thủ nhận được nếu chấp nhận hợp đồng), Contract Length (thời hạn hợp đồng) và một số khoản thưởng phụ. Một bản hợp đồng phù hợp sẽ giúp bạn có được những cầu thủ đầy tiềm năng.

Ngược lại, bạn cũng nhận được đề nghị của các CLB khác. Các điều khoản trong hợp đồng cũng tương tự, nhưng bạn sẽ ở thế bị động. Trước mỗi lời đề nghị, bạn chỉ có 2 lựa chọn: đồng ý hoặc từ chối. Nếu chọn từ chối, bạn có thể yêu cầu CLB đối phương đưa ra 1 đề nghị khác cao hơn. Nhưng kể cả khi bạn và đối phương đã đạt được thỏa thuận, thì cũng còn phải tùy vào cầu thủ đó có muốn ra đi hay không.

4. Thi đấu

Sau khi đã sắp xếp đội hình và hoàn tất Teamtalk (động viên, nhận xét về cầu thủ), một trận đấu sẽ bắt đầu. FM 2007 tiếp tục duy trì chế độ hiển thị trận đấu Highlight với hình ảnh 2D. Bạn có thể lựa chọn tốc độ trận đấu hoặc chế độ hiển thị bằng cách di chuyển các thanh trượt Match Speed, Highlight Speed. Ngoài ra, Menu dọc sẽ cho bạn rất nhiều lựa chọn như Match Stat (thống kê trận đấu), Player Rating (đánh giá mức hoạt động cầu thủ)...

Muốn thay đổi chiến thuật giữa trận đấu, bạn có thể di chuột xuống cuối Menu và chọn Tactics. Lúc này có 2 chế độ Quick tactics và Full tactics. Với Quick tactics, bạn sẽ vừa chỉnh chiến thuật vừa tiếp tục theo dõi trận đấu, mọi thay đổi sẽ diễn ra khi bóng đi hết biên, dĩ nhiên chế độ tactics này không đầy đủ như Full tactics – nơi thời gian tạm ngừng để bạn có thể tiến hành chỉnh sửa mọi thứ như trước khi bắt đầu thi đấu.

Một bàn thắng dưới góc nhìn 2D

Football Manager 2007 nói riêng và dòng game quản lý bóng đá nói chung ít nhiều đều gây khó dễ với người mới chơi. Tuy vậy, khi đã quen với cách thắng lẫn cách... thua, bạn sẽ cảm nhận được sức hấp dẫn của dòng game này. Trên đây chỉ là 1 vài hướng dẫn chơi cơ bản dành cho bất cứ ai muốn bắt đầu sự nghiệp HLV, phía trước vẫn còn vô vàn những điều thú vị để bạn khám phá.

HỒNG LÂM

Một số tùy chọn khác của trò chơi

Use Real Player: sử dụng tên tuổi và chỉ số ngôi sao bóng đá có "thực", nếu không chọn, máy sẽ khởi tạo một giải đấu toàn những cầu thủ "ảo" ngẫu nhiên.

Enable Player Attribute Masking: xem hết chỉ số của tất cả cầu mà không cần thông qua hệ thống Scout, nếu không chọn, sẽ có một số chỉ số bị ẩn đi khi bạn xem cầu thủ ở các đội bóng khác.

Load all players from: tất cả các cầu thủ ở quốc gia đã chọn sẽ xuất hiện trong game bất kể bạn chọn dung lượng dữ liệu nào (Small, Medium hay Larger).

Đua ngựa - Nhiệm vụ "dễ mà khó" trong Thế Giới Hoàn Mỹ

Không phải là trò chơi mang nặng tính bạo lực, Thế Giới Hoàn Mỹ được game thủ khắp Trung Quốc bình chọn là trò chơi "hot" nhất chính là nhờ vào hàng ngàn nhiệm vụ và cuộc thi đấu thể hiện trí thông minh, sáng tạo của mình. Đua ngựa giành phần thưởng của Thế Giới Hoàn Mỹ là một trong nhiều nhiệm vụ thu hút được sự quan tâm đặc biệt bởi tính chất "dễ mà khó" của nó.

Kinh Nghiệm và Nguyên Thần là những phần thưởng mà bất kỳ người chơi nào gia nhập Thế Giới Hoàn Mỹ cũng mong đợi có được. Để luyện tập nâng cao kĩ năng, người chơi đôi khi chỉ cần khéo léo và tinh ý một chút là "ăn điểm" dễ dàng. Đua ngựa vừa trở thành trò tiêu khiển để bạn giải trí sau những trận chiến vất vả, vừa là cách người chơi có thể kiếm được những phần thưởng khá hậu hĩnh.

Đã là anh hùng thì việc cưỡi ngựa, lướt gió là những kĩ năng không thể thiếu, việc để các nhân vật anh hùng cưỡi ngựa khi chiến đấu đã trở thành hình ảnh quen thuộc trong khá nhiều game online hiện nay. Tuy nhiên, cưỡi ngựa để trở thành một tay đua có hạng thì không phải bất kì game nào cũng đưa vào làm phần thưởng cho các game thủ.

Với tôn chỉ "Vì mọi người phục vụ, đem lại niềm vui cho mọi người", Thế Giới Hoàn Mỹ cho phép game thủ đã chăm chỉ luyện tập và đạt được cấp độ 40 trở lên đồng thời đã có sẵn trong tay thú cưỡi, có thể tham gia vào cuộc đua hào hứng và sôi động này. Người chơi được quyền tham gia vào cuộc đua mỗi ngày một lần. Việc làm này không những giúp game thủ được nghỉ ngơi trí óc sau các cuộc chiến "căn não" nơi chiến địa mà còn có thể nâng cao và thỏa mãn nhu cầu được rèn luyện cho các chú chiến mã.

Để đua ngựa, cách dễ dàng và trực tiếp nhất là người chơi đến gặp gỡ Tiểu Lang hoặc người phụ trách đua ngựa. Sau khi đăng kí tham gia, nhân vật sẽ được đưa đến Vạn Xà Đảo, trường đua của các nài ngựa. Còn một thủ tục khác mà người chơi phải chấp nhận thực hiện để có thể thả sức trên đường đua là thương thuyết với NPC phân trường đua ngựa Xà Đảo để xác nhận và bắt đầu cuộc đua. Khi đã được phân trường đua, người chơi phải chạy theo hướng mũi tên trắng đánh dấu. Cuộc đua của bạn từ đây bắt đầu với những khúc quanh, những chặng đua gập ghềnh cùng với những đối thủ không ngừng ngáng trở việc bạn tiến đến đích.

Kỉ luật là yếu tố mà bất cứ tuyển thủ nào cũng phải chấp nhận dù đó là cuộc thi nhỏ hay một trận đấu lớn. Trong trường đua Thế Giới Hoàn Mỹ, game thủ cũng phải tuân thủ nghiêm ngặt những quy định đó. Bạn đừng bất ngờ hay ngỡ ngàng khi thời gian được hiển thị trên bảng chỉ dẫn cho bất kì người tham gia đua ngựa nào. Vào đấu trường trước 10 phút, sau khi bắt đầu thi đấu 5 phút thì không thể nhập vào đấu trường. Tất cả tuyển thủ tham gia đều phải tập trung ở quanh cờ xuất phát để chờ thi đấu. Phải chú ý hiệu lệnh bắt đầu trận: khi trận đấu bắt đầu, kích vào lá cờ hay nhận nhiệm vụ ở chỗ trọng tài đua ngựa Xà Đảo.

Việc hoàn thành các quy định của trường đấu có nghĩa là người chơi đã có đủ điều kiện để bắt đầu chặng đường chinh phục các chướng ngại vật xung quanh. Người chơi sẽ phải đua 3 vòng, mỗi vòng có 4 chặng. Trong quá trình đua, những chướng ngại vật làm bạn đi chậm lại hoặc đứng im nhưng bên cạnh đó cũng có những hướng dẫn chi tiết để giúp bạn hóa giải mọi chướng ngại vật. Màu vàng là những dấu hiệu dễ dàng nhất mà người chơi có thể nhận ra để hóa giải tác dụng của các chướng ngại vật mang màu đỏ ở phía trước.

Để các game thủ tham gia được các cuộc đua ngựa này, máy chủ đã định ra thời gian rõ rệt: người chơi chỉ được quyền tham gia các cuộc đua vào các giờ 9h30, 12h30, và 21h30 hàng ngày. Những game thủ chần chừ sẽ không có cơ hội được thử nghiệm cảm giác phiêu lưu trên lưng chú chiến mã trung thành trong không gian của Thế Giới Hoàn Mỹ.

Không một nỗ lực nào lại không được trả phần thưởng xứng đáng với nó. Bên cạnh quà tặng là 5000 điểm Kinh Nghiệm và 1000 điểm Nguyên thần, người chơi sẽ có cơ hội dành được 5 phần quà – những tấm thẻ tư cách – để đua ngựa tháng tại các thành. Bạn đã sẵn sàng cho các cuộc thử nghiệm khác chưa?

THANH GIANG

Thế Giới Hoàn Mỹ

www.TheGioiHoanMy.vn

Chính thức Open Beta 14/2

Tham gia ngay sự kiện

Thiên Đường Yêu Thương

Năm Mới Chúc Phúc

Tặng thẻ

Truy cập: http://thegioihoanmy.vn/khuyenmai để nhận Kim Nguyên Bảo

完美时空 PERFECT WORLD | DEC Online Entertainment

Loa Logitech Z-5300
"chìm" trong thác âm thanh

Nếu bạn quan tâm đến loa máy tính để chơi game thì ắt hẳn không thể không biết đến bộ loa Z-5500 của Logitech (GO611_65) hay bộ Gigawork ProGamer G550 của Creative (GO701_68)... Tuy nhiên, những bộ loa đó thuộc hàng "nặng", có thể "gầm rú" rung căn phòng và tất nhiên giá cũng rất "chát chúa". Bạn đang khát khao có một dàn âm thanh chơi game không cần độ "nặng" như thế mà vẫn thưởng thức được nét đẹp âm thanh của game. Nếu thế, thử khám phá "đứa em" của Logitech Z-5500 là Z-5300 nhỏ hơn, gọn gàng hơn nhưng chất lượng cũng rất "ok".

Kích thước của Z-5300 5.1 không kém cạnh Z-5500, thùng sub đen, nặng, vuông vắn; các loa vệ tinh màu bạc, chân đứng nhỏ gọn hơn. Tuy nhiên, z-5300 chỉ đơn thuần "xài" được cho PC vì chỉ có ngõ 5.1 analog, không có ngõ vào nào khác. Bộ điều chỉnh đơn giản, có thêm ngõ cho tai nghe. Trên bộ điều chỉnh có nút Fader để chỉnh âm lượng cho 2 loa sau, nút Matrix để giả lập âm thanh stereo thành 5.1. Loa hỗ trợ chuẩn âm thanh THX.

Nào, cùng khởi động với Need for Speed: Carbon. Để mức âm lượng gần max, ắt hẳn bạn sẽ phải giật mình ngay khi logo của EA phóng ra màn hình kèm với âm hiệu "dộng" ngay vào thùng sub, kế đến là giọng nói ngay loa giữa của cô đồng đội Nikki, chào đón bạn bằng lời khuyên nên "lái xe cẩn thận"... ở ngoài đời. Bạn đừng vội bỏ lỡ các đoạn trailer nhé. Tuyệt! Nhờ thùng sub tải khá tốt nên những âm trầm tỏ rõ nét đẹp, mà "đã" nhất là tiếng động cơ. Món khoái khẩu của tôi trong Carbon chính là những vòng đua Drift và Z-5300 làm cho tiếng lết bánh nghe "khét lẹt".

Cùng cầm súng trong Brothers in Arms: Erned in Blood, thiết lập âm thanh vòm trong mục Audio, bạn sẽ "rơi" ngay vào chiến trường nóng bỏng: tiếng súng, tiếng bom dội nghe chát chúa. Khi ra lệnh, bạn có thể nghe được "Yes, sir!" đến từ phía sau của đồng đội. Hay trong game Ghost Recon: Advanced Warfighter, "màu" trận mạc được Z-5300 vẽ rất sống động, cuốn hút. Âm thanh từng kênh loa rất tách biệt, rõ rệt. Âm trầm cho thấy độ "nặng" và rộng trong từng màn game.

Cũng có những nét giống Z-5500 nên Z-5300 thiên nhiều về âm trầm hơn, hợp với game và phim hơn là với nhạc - âm trầm chắc, khỏe khoắn và đủ độ sâu. Âm trung khá tốt nhưng vẫn chưa thật mềm mại. Âm cao là nhược điểm nhỏ của loa, âm thanh chưa thực sự trong trẻo và sắc nét để thể hiện tiếng đạn rơi hay tiếng rít chát chúa khi "con xế" của bạn quẹt vào lề đường... Nhìn chung, đây là bộ loa đáng để mắt tới nếu bạn đang tìm một dàn loa 5.1 để chơi game, đương nhiên kể cả xem phim nữa.

ĐỒNG ANH

Chi tiết kỹ thuật
Vệ tinh: 18Ow (4 x 35,25w; giữa 39w), kích thước loa 2,5"
Sub: 100w, kích thước loa 6,5"
Tần số đáp ứng: 25Hz-20kHz
Giá: 170 USD; Bảo hành: 1 năm.

Liên hệ
Việt Quang
18A/28/4A Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM
(8) 825 8563

Vô-lăng
BÁM VỮNG ĐƯỜNG ĐUA

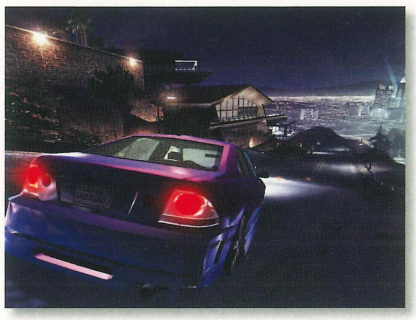
Dân đua xe thực thụ không thể chơi trên gamepad hay bàn phím vì nhiều lẽ. Lý do dễ thấy nhất để chọn vô lăng là tính thực: có thêm cần gạt số, bàn đạp ga/thắng... Kế đến là về mặt kỹ thuật, gamepad hay bàn phím chỉ có 3 nấc: trái – giữa – phải, trong khi vô-lăng là chuỗi liên tục nên khi bẻ lái không chỉ chính xác mà còn "đã" hơn; tất nhiên không thể không nói đến tính "sành điệu" khi bạn ngồi trước bánh lái.

Nhưng hơi buồn là thị trường nước ta khá ít vô-lăng cho các tay lái lụa và ở riêng từng hệ máy lại càng hiếm hơn. Nếu bạn là dân chơi PS2 thì hãy cùng lên đường đua với 2 vô-lăng đến từ Trung Quốc.

WingMad Formula Force GP (TB-PS2/V9)

WingMad Formula Force GP (TB-PS2/V9)

Vô-lăng khá nhỏ gọn nhưng cũng giữ được kích thước giống thật với đường kính 10'', chơi tông màu đỏ, đen lôi cuốn. Vô-lăng có 7 mấu nhựa hút phía dưới khá bám, chắc chắn. Cần gạt số nằm lùi về phía sau và hơi nhẹ. WingMad có đầy đủ các nút như trên gamepad, nhưng cụm phím định vị 8 chiều và 4 nút cơ bản (triangle, square, round và cross) được biến hóa thành dạng nút joystick hơi khó điều chỉnh (dễ nhấn nhầm). Vô-lăng xoay 180 độ, có độ kéo về điểm cân bằng nhưng sức kéo này chưa thực mấy vì không có độ nặng nhẹ; nó cũng hỗ trợ rung và chỉnh độ nhạy.



Crazy Tracking (PT-PS2034)

Gần giống với WingMad, Crazy Tracking cũng khoác 2 màu đỏ đen. Nhưng có thể nói Crazy Tracking mang lại cảm giác tốt hơn nhiều so với WingMad. Đế lớn hơn, rộng ra 2 bên cánh nên bạn phải có mặt bàn đủ rộng thì mới có thể đặt vừa Crazy Tracking, nhưng vô-lăng này chỉ có 3 mấu nhựa hút nên không thật vững vàng khi đua. Hai nút cò phía sau khá "cảm giác" và dễ với. Điểm tốt nhất của Crazy Tracking chính là cảm giác bẻ lái rất thật. Tuy không có gờ ở điểm giữa nhưng khi bạn bẻ cua, vô-lăng có độ nặng: càng bẻ nhiều, càng nặng hơn. Ngoài hỗ trợ cho PS2, vô-lăng cũng có cáp nối cho PC qua ngõ USB.

Cầm lái trong game Gran Turismo 4, cả 2 vô-lăng đều hỗ trợ rung khá tốt, điều chỉnh dễ dàng, cảm giác thực. Crazy Tracking tạo được cảm giác thật hơn so với WingMad, dễ điều khiển hơn.

Giá: WingMad 500.000 đồng; Crazy Tracking 550.000 đồng.

LÊ DUY

Crazy Tracking (PT-PS2034)

Liên hệ
Halo
80 Pasteur, Q.1 TP. HCM
ĐT: 08 914 1494

Thể thao điện tử Việt N

Sự bùng nổ các câu lạc bộ GAME chuyên nghiệp

Trong một năm qua, phong trào esport đã có những bước tiến đáng kể. Trước tiên phải kể đến sự tham gia tích cực của cộng đồng game thủ nói chung. Các team, clan liên tục được thành lập và có định hướng hoạt động rõ ràng để tiếp cận thể thao điện tử chuyên nghiệp như: ProA gaming, 1st. Gaming, Volcano, Q9 Gaming, Inferno... Ngay cả 1st.vn trước chỉ có team Counter-Strike thì cũng "nâng cấp" với những game thi đấu như Starcraft, Warcraft, PES. Ngoài ra ở mỗi game thi đấu còn có hàng loạt các team được thành lập và đạt được những thành tích như ở game Warcraft với 4u... Fifa với UDF, 4Eve... PES với GENESIS...

Không chỉ đơn giản qui tụ những người cùng sở thích để chơi với nhau, các team, clan đã hướng đến sự luyện tập bài bản, rèn luyện kỹ năng, chiến thuật cũng như kỷ luật và tạo ra phong cách rất riêng cho từng thành viên. Đặc biệt, đã có sự chú ý trong đào tạo các thế hệ tiếp theo nhằm duy trì và phát triển đội ngũ trên đấu trường cả nước.

Bên cạnh đó, tính cạnh tranh trong các giải đấu cũng đang ngày càng quyết liệt và hấp dẫn hơn khi trình độ các đội chơi ngày càng đồng đều hơn khi các game thủ không chỉ thi đấu để chứng tỏ tài năng bản thân mà còn vì màu cờ sắc áo của đội mình. Đây là động lực hết sức quan trọng khiến esports dành được sự quan tâm của cộng đồng game thủ nói riêng và giới trẻ nói chung.

Năm của đột phá

Liên tiếp những giải đấu quy mô lớn trong nước và quốc tế là những gì dễ nhận thấy trong cộng đồng eSports 2006. Không chỉ nhiều về số lượng mà chất lượng tại các sự kiện game cũng có những nét thay đổi lớn.

Tâm ghi bàn thắng tại vòng 2 giải PES 5. *Ảnh: ZIT*

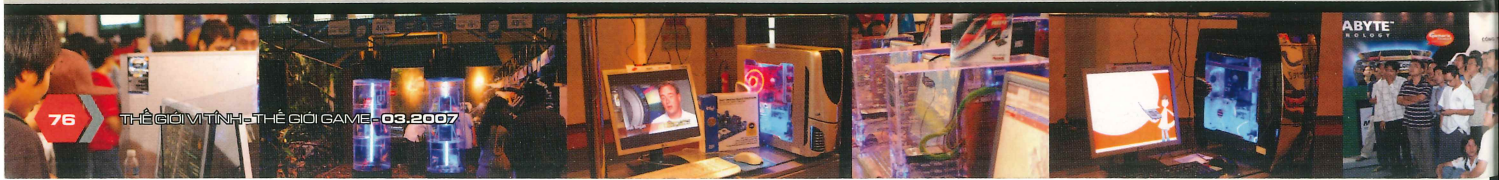
ESWC 2006 (Việt Nam, 20/5 -28/5): Lần đầu tiên tại Việt Nam, giải đấu ESWC hay còn gọi Electronic Sports World Cup được tổ chức, dù chỉ cho hai bộ môn PES5 (Pro Evolution Soccer 5) và Warcraft 3: Frozen Throne nhưng sự kiện này đã thu hút sự quan tâm và tham gia của đông đảo cộng đồng hai game này trên toàn Việt Nam. Với kết quả tương đối khả quan khi hầu hết bốn game thủ tham dự vòng chung kết ESWC 2006 tại Pháp đều ghi được những điểm số quan trọng, đặc biệt game thủ Lê Đoàn Thanh Tâm (PES5) đã xuất sắc lọt vào vòng hai của giải đấu lớn này.

World Cyber Games 2006 đã chứng kiến những bất ngờ từ các tân binh, game thủ trẻ tuổi như Phan Văn Nam (16 tuổi đã vô địch Warcraft sau khi thắng các game thủ kì cựu như: Seta Lê Quốc Dũng, NcDude - Đặng Bình An), Trần Đình Luân chỉ sau gần một năm gia nhập làng game, tập luyện, thi đấu không mệt mỏi cũng giành được kết quả xứng đáng, ghi tên mình vào danh sách những nhà vô địch World Cyber Games Việt Nam 2006; giành hạng 3 Fifa tại Asian Championship. Nguyễn Thế Hoàng Hiệp (Fifa06), cũng thi đấu rất xuất sắc lọt vào vòng 2 thế giới góp phần nâng cao vị thế của thể thao điện tử Việt Nam trên đấu trường quốc tế. Bạn có thể theo dõi chi tiết diễn tiến sự kiện này từ Việt Nam sang đến Ý qua loạt bài: "World Cyber Games 2006 tại Việt Nam – Những tân quán quân "đại náo" Monza, Italy", TGG 09/2006, tr.62; "World Cyber Games 2006 – Trầy trật cuộc chinh phục"; TGG 12/2006, tr.76.

VESC 2006 (Vietnam eSports Championship 2006) lần đầu tiên một giải thi đấu game eSports lớn được tạp chí Thế Giới Vi Tính (PC World Vietnam) phối hợp với cộng đồng game thể thao điện tử Việt Nam (ESVN) tổ chức. Dưới góc độ toàn cảnh, đây là một sự kiện quy mô và chuyên nghiệp trên toàn khu vực Đông Nam Á, bước đầu định hình bản đồ game Việt Nam trên khu vực này. Điểm đáng chú ý tại sự kiện này là ngoài quy mô lớn, số lượng đông (khoảng 6.000 người đăng ký tham dự), VESC cũng nhận được sự quan tâm và bảo trợ từ các tên tuổi lớn như Intel, Abit… đặc biệt là sự hỗ trợ của Valve khi cử đại diện liên hệ cùng ban tổ chức VESC nhằm cài toàn bộ phần mềm có bản quyền cho vòng chung kết. Sự kiện này được Thế Giới Game theo dõi, đánh giá chi tiết trong loạt bài "Giải Vietnam e-Sports Championship 2006: Dòng chảy mới của thể thao Việt Nam" từ tháng 12/2006 đến tháng 01/2007.

Bên cạnh các sự kiện lớn này, một số sự kiện khác tuy chưa "hoành tráng" bằng nhưng cũng để lại hình ảnh rõ nét trong lòng cộng đồng eSports Việt Nam và đóng góp vào sự phát triển của thể loại này như: Giải đấu GameCup, Computer Expo Game, Hoanlong, Tân Thái Bình, Volcano… Tất cả góp phần khởi tạo những bước đi vững chãi cho một tương lai tươi sáng của thể thao điện tử Việt Nam.

proA.Blackmoon, nhà vô địch trẻ (giữa) cùng 2 lão làng của game Việt Nam Seta.vie (bên phải) và 1st.VN A_ngoc (bên trái)



am bức tranh toàn cảnh

Những người bạn đồng hành không thể thiếu cùng ESVN

Bên cạnh việc các clan, team được thành lập, các game thủ đầu tư nhiều thời gian, công sức hơn cho game thi đấu, một yếu tố không thể không kể tới là sự nhập cuộc của các công ty, nhà tài trợ, các đơn vị truyền thông và bảo trợ thông tin đã đóng vai trò to lớn trong ủng hộ tài chính và truyền thông dẫn đến thành công tại mỗi sự kiện.

Lần đầu tiên tại Việt Nam, tên tuổi của Intel được gắn liền với nick thi đấu của team 1st.vn và có thể coi đây là một bước ngoặt cho việc các doanh nghiệp bắt đầu quan tâm tới việc đầu tư vào một hoạt động còn rất mới mẻ ở Việt Nam (nhưng đã rất phát triển trên thế giới). Việc này đem lại lợi ích cho cả cộng đồng game lẫn nhà tài trợ, góp phần quan trọng để phát triển một nền thể thao điện tử lớn mạnh.

Về phía các đơn vị truyền thông và bảo trợ thông tin không thể không nhắc đến vai trò của Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game, Việt game,… luôn là các cầu nối thân thiết giữa độc giả, cộng đồng và game thủ, góp phần truyền đạt thông tin một cách nhanh chóng và xác thực nhất.

ESVN - eSports Việt Nam: Cổng thông tin (portal) chính thức của cộng đồng thể thao điện tử Việt Nam được ra mắt vào 12/2006, sự kiện được cả cộng đồng game thủ Việt Nam háo hức đón chờ - *www.esport.vn*. Portal này mang đến một hệ thống chuyên nghiệp với khả năng trao đổi và tương tác cao cho người dùng hệ thống trang tin đến thư viện trực tuyến (Replays, Demos, VODs, Gallery, Game Tools), hệ thống server mạnh và ổn định (nhiều server gồm Starcraft, Warcraft và Counter-Strike tích hợp CSDL của ESVN giúp game thủ có thể xem trực tiếp thứ hạng, cấp bậc trên website). ESVN mong muốn thông qua cổng thông tin với những chức năng và sự kiện chuyên nghiệp thể hiện rõ vai trò và vị thế của mảng game thi đấu trong lòng cộng đồng game thủ Việt Nam.

Một phần nữa cần nhắc đến trong lần ra mắt chính thức của cổng thông tin ESVN là "ESVN - Sổ Tay Game Thủ". Đây là bộ sách điện tử trực tuyến cung cấp kiến thức từ cơ bản đến nâng cao về các game thể loại eSports. Cấu trúc bộ sách được trình bày đơn giản với những chi tiết, hình ảnh và các đoạn phim được minh họa đầy đủ, dễ hiểu về lịch sử, cốt truyện, hướng dẫn, chiến thuật... phục vụ mọi game thủ. ESVN mong muốn với tính năng luôn được cập nhật, cuốn sổ tay này sẽ giúp ích cho cộng đồng game thể thao điện tử Việt Nam để ngày càng mở rộng hơn về số lượng và chất lượng.

Các game thủ 1st trong màu áo của nhà tài trợ Intel tại giải VESC

eSports Việt Nam 2007

Nền "Thể thao điện tử Việt Nam - ESVN" bước vào năm 2007 với những hy vọng lớn tiếp bước các thành quả năm 2006. Dự đoán trong năm nay sẽ có những thay đổi lớn ở một số mặt như sau:

Sự kiện game: Ngoài WCG 2007 ra, cộng đồng eSports Vietnam sẽ định hình và phát triển mạnh mẽ hơn khi chuỗi các hoạt động, sự kiện thi đấu trong nước được triển khai với quy mô lớn, chuyên nghiệp như hệ thống giải đấu ESPL (eSports Professional League), VESC (Vietnam eSports Championship), AESC (Asian eSports Championship)...

Cộng đồng từng game: số lượng và chất lượng game thủ sẽ được tăng cường đáng kể song hành với hệ thống giải đấu - sự kiện (nêu trên). Đặc biệt sẽ có sự bứt phá về số lượng ở một số cộng đồng sau: Counter-strike, Warcraft (đặc biệt thể loại Dota), Pro Evolution Soccer và một số cộng đồng khác. Đây là các cộng đồng thể loại game có tính đối kháng và đồng đội cao; có các giải đấu liên tục trong năm; các cộng đồng này vốn đã có cơ sở phát triển tốt nhờ các yếu tố dễ chơi, số lượng người chơi lớn, dễ hòa nhập…

Thành tích: Chắc chắn thứ hạng, cộng đồng và tiếng nói các game thủ Việt Nam sẽ được nâng lên trên bản đồ thế giới về eSports thông qua các sự kiện trong và ngoài nước. Để làm được điều này rất cần sự nhìn nhận đúng đắn về vị trí hiện tại và mục đích phấn đấu rõ ràng kèm quyết tâm thực hiện. Ở các bộ môn như: Starcraft, Warcraft, FIFA và PES trình độ game thủ Việt Nam đã vượt qua tầm Asean và đang hướng tới các kết quả cao hơn tại bản đồ Á châu (khu vực được xem là có tính cạnh tranh cao nhất). Về Counter-strike, Need for Speed, Warhammer… có thể nói trình độ của chúng ta vẫn còn hết sức hạn chế ngay cả trong khu vực và cần có những cải thiện mạnh mẽ hơn trong mỗi cộng đồng để đạt kết quả mong muốn.

Một số vấn đề đáng chú ý khác: ESVN sẽ trở nên chuyên nghiệp hơn từ người chơi đến nhà cung cấp dịch vụ; sang năm tới một số đơn vị kinh doanh chuyên nghiệp về dịch vụ phần mềm có bản quyền, hệ thống servers đạt tiêu chuẩn quốc tế, các kênh quảng bá - truyền thông ngày càng chuyên nghiệp và hướng người chơi làm trung tâm… Tất cả sẽ ảnh hưởng và từng bước làm thay đổi thói quen chơi, thói quen tiếp nhận kiến thức của cộng đồng này.

HOÀN PHAN

SSL - Chiến trường Starcraft lại nóng lên

Giải đấu SSL (Southeast Asia Starcraft League) lần thứ 2 do cộng đồng game thủ Việt Nam và Malaysia tổ chức (lần đầu vào năm 2006). Giải đấu này cùng giải A.S.E.A.N League được xem là những cuộc so tài lớn của các game thủ giỏi nhất khu vực Đông Nam A như Malaysia, Philippines, Singapore, Thái Lan và Việt Nam. Năm nay, SSL còn có sự tham gia tổ chức của ESVN và bảo trợ VEN Jsc (Vietnamese Entertainment Network).

Đoàn Việt Nam gồm 6 game thủ:

- ProA.Thuoclao (Lê Thanh Hà) và [Cute]Team (Hoàng Văn Thắng) - 2 Protoss Player mạnh nhất Việt Nam.
- Q9.AW (Nguyễn Minh Tuệ) và Q9.Vodanh (Võ Thanh Giàu) - 2 Zerg Player hàng đầu Việt Nam, trong đó Q9.AW là nhà vô địch VESC, game thủ sử dụng Zerg hiện được đánh giá là mạnh nhất Việt Nam.
- 1st.eyes*Intel (Đào Khánh Duy) - game thủ chủ lực của 1st.vn Gaming, khắc tinh của Zerg Player.
- SoS)T(Nexttime (Nguyễn Mai Trung) - game thủ trẻ tiềm năng của SCVN.

2 Zerg, 2 Protoss, 2 Terran, với đội hình này, mục tiêu của Starcraft Việt Nam là vô địch SSL Season 2.

Chuyện xứ người

Trong khu vực Đông Nam Á, 2 cường quốc Starcraft là Malaysia và Việt Nam. Malaysia được đánh giá rất cao với các game thủ như Cobo, FallStar và Marine. Họ đã từng tham gia tập luyện và thi đấu trong màu áo của các đội game nước ngoài danh tiếng. Đáng kể nhất là Cobo, người đã có thành tích thi đấu xuất sắc tại vòng chung kết WCG thế giới vừa qua.

Ngoài Việt Nam và Malaysia, Philippines cũng là nước đang có phong trào Starcraft phát triển. Philippines có game thủ vô địch SSL Season 1 là xLo. Steelheart và các game thủ đẳng cấp cao khác như Mightypenny, Blzaer[CKG]... Giải đấu năm nay chất lượng hơn về tổ chức lẫn giải thưởng, nên những cuộc đối đầu sẽ quyết liệt hơn mùa giải trước. Mùa giải này, Việt Nam có đội hình mạnh nhất, các nước bạn cũng thế. Hãy chờ xem!

Thể thức

Với 24 game thủ từ 5 nước trong khu vực tham gia thi đấu, giải đấu bắt đầu từ ngày 9/2 và ngôi vị vô địch sẽ được định đoạt vào ngày 18/3. Giải sẽ áp dụng thể thức thi đấu của giải đấu chuyên nghiệp Hàn Quốc. 6 game thủ hàng Top của mùa giải trước (SSL 2006) được đặc cách tham dự SSL năm nay mà không cần thi đấu vòng loại quốc gia: SteelHeart_ph, Meming_ph, mightypenny_ph (Philippines), M1-MarinE, M1-Cobo (Malaysia) và proA.ThuocLao (Việt Nam).

Sáu game thủ này cùng 18 game thủ vượt qua vòng đấu loại quốc gia sẽ tham dự vòng đấu SSL Đông Nam Á. Tại vòng đấu này, thể thức thi đấu chia làm 3 bậc:

Cấp độ 1: Vòng đấu bảng - 24 game thủ chia làm 6 bảng, thi đấu vòng tròn tính điểm chọn 2 người đứng đầu bảng. Với 6 bảng sẽ có 12 game thủ lọt vào cấp độ 3.

Cấp độ 2: Vòng đấu vớt - 6 game thủ hạng 3 của 6 bảng sẽ so tài trong vòng đấu này. Vòng đấu chia làm 2 bảng, mỗi bảng 3 game thủ, 2 game thủ đứng đầu mỗi bảng sẽ lọt vào cấp độ 3.

Cấp độ 3: Đấu loại trực tiếp - 12 game thủ từ cấp độ 1 và 4 game thủ từ cấp độ 2 sẽ thi đấu loại trực tiếp chọn ra người chiến thắng.

Toàn bộ giải đấu sẽ sử dụng map trong các giải đấu chuyên nghiệp của Hàn Quốc là:

- Rush Hour 3.03
- New Peaks of Beakdu 2.2
- Tau Cross 1.1
- Blitz X

Để nắm sát tình hình hơn, bạn có thể vào trang web của ESVN: *www.esport.vn* để có được thông tin nóng nhất của giải cũng như các đoạn replay hấp dẫn.

HOÀN PHAN

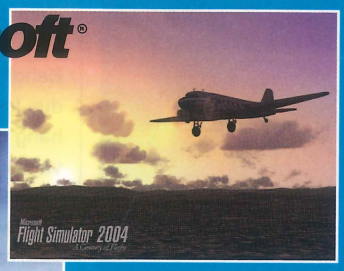
Thánh Địa Game và những vị "thần"

phần 2

6. MICROSOFT

Năm sáng lập: 1975

Game "phải" chơi: dòng Flight Simulator



Tại sao lại là Microsoft?

Chắc hẳn ai cũng biết sự thống trị của các hệ điều hành thuộc tập đoàn này, nhưng về game thì sao? Họ chỉ có duy nhất một dòng game Flight Simulator (FS)! Công bằng mà nói, FS chỉ dùng trên nền DirectX của Microsoft nhằm test máy hơn là giải trí. Nhưng từ cuối những năm 90, Bill Gates đã quyết định vươn xa hơn trong nghành công nghiệp game đầy béo bở này. Điều đầu tiên chính là thế hệ giải trí gia đình Xbox rồi mới đây nhất là X360 nhằm cạnh tranh với "gã khổng lồ" Sony. Microsoft đã được ưu ái khi có hàng tá game dưới dạng "Only on Xbox" như: Halo, Ninja Gaiden, Kingdom under Fire... nhằm thâu tóm thêm nhiều tín đồ cho hệ máy họ đang sản xuất. Dưới cái "mác" Microsoft Game Studios, Bill Gates đang tuyển dược hàng tá lập trình viên, đồ họa... để chuẩn bị cho cuộc nắm giữ thị trường game trong thời gian tới. Không lấy gì làm lạ khi Windows Vista lại chứa đựng nhiều công cụ hỗ trợ đặc biệt cho game thủ, nhất là thế hệ DirectX 10.

Kẻ "khống chế" mọi kỹ thuật của nền game PC.

Chưa dừng tại đó, Microsoft còn xây dựng cả một studio mang tên XNA - một công cụ để các lập trình viên có thể xây dựng các loại game chạy trên nền Windows lẫn X360. Với những "công cụ" đặc biệt như thế, tham vọng thống trị ngành công nghiệp game của Microsoft không phải là không có căn cứ!

7. NINTENDO

Năm sáng lập: 1889

Khởi đầu, Nintendo chỉ là nhà sản xuất máy đánh bài khá khiêm tốn tại Kyoto - Nhật bản. Nhưng đến năm 1983, mọi chuyện đã thay đổi khi họ đưa ra hệ máy Nintendo Entertainment System (NES) đầu tiên. Hơn 60 triệu sản phẩm đã được tiêu thụ chớp nhoáng khi vừa phát hành, đặc biệt tại châu Á và Bắc Mỹ. Nối tiếp sau đó là các sản phẩm chất lượng khác như Super NES, GameCube... và mới nhất là Wii - thế hệ thứ 7 của dòng console do Nintendo sản xuất. Song song với các hệ console, dòng GameBoy cũng là một trong những máy giải trí cầm tay được tiêu thụ nhiều nhất của hãng.

Khi nhắc đến Nintendo, ngoài "phần cứng", hãng còn được còn các game thủ trên thế giới "nể phục" bởi sự đóng góp của Shigeru Miyamoto - bậc thầy thiết kế game. Nintendo giao nhiệm vụ cho ông thiết kế một loại game dành cho máy dùng thẻ vào năm 1980 và Donkey Kong đã ra đời. Donkey Kong đã trở thành một cơn sốt cho toàn giới game thủ bấy giờ, nhanh chóng trở thành "bộ mặt" mới của Nintendo. Sau đó, Donkey Kong được đổi "nhãn hiệu" thành Mario.

Bậc thầy thiết kế game đương đại.

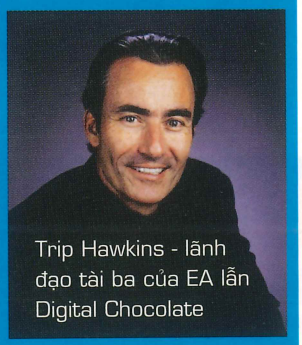
Những "đứa con" như: Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Star Fox... đã đưa ông đến với rất nhiều vinh quang cũng như sự nể trọng của các nhà sản xuất game trên toàn thế giới. Ông được xem là cha đẻ của dòng game hiện đại - người đã và đang đưa ra những ý tưởng độc đáo cho nghành công nghiệp game. Không lấy gì làm ngạc nhiên khi ông là người đầu tiên "sở hữu" giải AIAS vào năm 1998, ngoài ra ông còn nhận được phong tước Chevalier (tương đương với Hiệp Sĩ) do Pháp trao tặng vào tháng 03/2006 và nhiều giải thưởng lớn khác.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
KTC
Thermaltake
+ Giảm giá 5% khi mua sản phẩm Thermaltake: CASE hoặc PSU dòng Toughpower (do Công ty TNHH Khải Thiên phân phối) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM - ĐT: 08. 834 1323
Hỗ trợ, tư vấn trực tuyến: http://www.amtech.vn/thermaltake
Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

THẾ GIỚI VI TÍNH
PHIẾU GIẢM GIÁ
CORSAIR
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 834 1323
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

8. ELECTRONIC ARTS

Năm sáng lập: 1982
Game "phải" chơi: FIFA, Need for Speed.



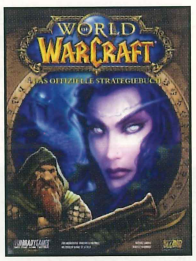
Trip Hawkins - lãnh đạo tài ba của EA lẫn Digital Chocolate

Có thể xem EA như một công ty đa tài đa nghệ bởi không chỉ chú trọng phát hành mà còn lấn sang cả sản xuất, giới thiệu... EA được Trip Hawkins thành lập năm 1982 tại Mỹ và "nhúng tay" phát hành game, đặc biệt là game trên PC chỉ vài năm gần đây. Đầu những năm 80, EA chỉ chú trọng phát triển game và nhảy sang nền console vào những năm 90. Nhưng đến năm 2000, EA đã trở thành nhà phát hành game "đồ sộ" nhất trên toàn cầu, lãi ròng tính đến 5/2005 hơn 3 tỷ USD. Hiện EA vẫn "ăn nên, làm ra" nhờ các game "huyền thoại" như Need for Speed, FIFA, The Sims...

Người được nhắc nhiều nhất tại EA chắc hẳn là Trip Hawkins. Ông đã rời Apple Computer khi đang là giám đốc chiến lược và tiếp thị (1982). Ngoài việc biến EA thành công ty khổng lồ, ông còn sáng lập 3DO - công ty sản xuất máy console. Hệ máy 3DO đã làm mưa làm gió trên thị trường trong thời gian khá dài cho đến khi bị Sony PlayStation hạ gục. Đến 1996, 3DO ngưng sản xuất phần cứng và chuyển sang "kết duyên" cùng PlayStation để sản xuất game. Trip Hawkins tỏ ra rất nhạy bén với thị trường khi thành lập Digital Chocolate, công ty sản xuất game cho các thiết bị cầm tay. Đặc biệt, viện AIAS đã vinh danh ông là thành viên thứ 8 vào năm 2005.

9. BLIZZARD

Năm sáng lập: 1991
Game "phải" chơi: World of Warcraft



Được biết đến như một nhà sản xuất cũng như phát hành game nổi tiếng thế giới khi tung ra game WarCraft: Orcs & Humans vào năm 1994. Hãng game Blizzard này được sáng lập bởi 3 thành viên trụ cột là: Michael Morhaime, Allen Adham và Frank Pearce.

Và đến năm 1996, game nhập vai Diablo được nhiều người mong đợi cũng ra đời cùng với sự có mặt của "dịch vụ" Battle.net, game thủ tha hồ tham dự các trận đấu online không chỉ riêng cho Diablo mà còn các game sau này của hãng: StarCraft, WarCraft...

Điểm mốc "lịch sử" của Blizzard có thể đặt tại năm 2004, với doanh số khổng lồ khi phiên bản World of Warcraft ra đời và đến 2007 thì có hơn 8 triệu game thủ tham gia vào trò chơi trực tuyến đầy hấp dẫn này.

10. WESTWOOD STUDIOS

Năm sáng lập: 1985 - 2003
Game "phải" chơi: Command & Conquer

Westwood được thành lập bởi Brett Sperry và Louis Castle tại Las Vegas dưới cái tên Westwood Associates vào năm 1985. Lúc đầy họ chỉ sản xuất game cho các hệ máy thuộc hàng "cổ" như Commodore Amiga và Atari ST. Nhưng với mọi cố gắng của toàn thể nhân viên, game đầu tiên đánh dấu tên tuổi cho hãng chính là game Mars Saga được phát hành vào năm 1988. Ngoài ra, thành lớn của hãng còn được nhắc đến bởi game Eye of the Beholder được sản xuất vào 1990, game thuộc thể loại nhập vai dựa trên nền Dungeons & Dragons. Có thể xem điểm mốc của hãng chính là năm 1992, sau khi được bán cho Virgin Iteractive và chính thức chuyển tên thành Westwood Studios và cho ra lò tựa game Dune II được nhiều người biết đến. Chỉ 3 năm sau đó, Westwood đã tạo nên một huyền thoại trong ngành game khi tung ra thị trường game chiến thuật Command & Conquer - một game vẫn được nhắc cho đến tận bây giờ.

Những cuộc chiến tranh giành "Tiberium" vẫn đang được bàn tán xôn xao.

Điều đáng tiếc đã đến với hãng khi không đạt doanh số trong những năm sau và đến 2003 đã được EA Los Angeles mua lại sau khi tung ra game Command & Conquer - một thể loại pha trộn giữa chiến thuật và FPS.

Với bề dày hơn 20 năm phát triển và những thành quả đạt được, có thể đảm bảo cho nghành công nghiệp mới này là sẽ càng ngày phát triển.

Và chúng ta - những game thủ không chỉ là những người say mê với các game có nội dung hay mà còn yêu thích cả nghệ thuật trong game - chính là những người "hưởng lợi" trong cuộc chạy đua về "kỹ nghệ" game.

TRUNG HIẾU

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

GAMELOFT- Công Ty TNHH 15
HALO 78
HIỆP LỰC 52
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 51
INTECOM - Công Ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin 3
INTEL ..... Bìa 3, 11
NIIT ..... Bìa 2
QUANG MINH DEC 73
SAIGONTEL 13
TẤN THÀNH - Công Ty TNHH 39
THẾ HỆ ẢO - Công Ty TNHH 28, 36
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME - Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1
XUÂN VINH - Công Ty TNHH 50

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

Học viện CNTT NIIT tự hào công bố chương trình đào tạo

GAME DEVELOPER

NGHỀ "HOT" CHO BẠN TRẺ NĂNG ĐỘNG

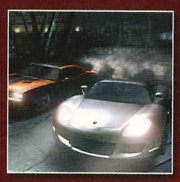
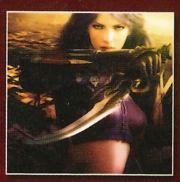
NIIT trân trọng giới thiệu chương trình mới, lần đầu tiên được đào tạo tại Việt Nam, nhằm giúp các bạn trẻ có cơ hội nắm bắt một nghề đang cực kỳ nóng với thu nhập rất hấp dẫn hiện nay – **Game Developer**!

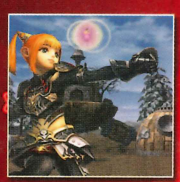
Chương trình này là kết quả tâm huyết từ kinh nghiệm phong phú, sự tích lũy chuyên môn, những thành tựu vượt trội của NIIT trong hơn 25 năm qua và những yêu cầu tuyển dụng khắt khe từ các công ty phát triển Game hàng đầu thế giới. Tất cả những điều này sẽ đem đến cho bạn một ưu thế chuyên môn vượt trội để trở thành một Game Developer thực thụ. ***Hãy bắt đầu để các Nhà tuyển dụng săn đón mai sau!***

THỜI GIAN VÀ PHƯƠNG THỨC HỌC

Thời gian học: 6-24 tháng
Học theo giáo trình gốc của Học viện NIIT Ấn Độ.
Học online, 100% trên máy.
Áp dụng phương pháp giảng dạy tiên tiến, giúp sinh viên nhanh chóng hiểu bài và có kỹ năng tự học, tự phát triển.

Điều kiện dự tuyển	Thông tin dự tuyển	Nhận hồ sơ
Đã tốt nghiệp PTTH, sinh viên ĐH/CĐ	Hồ sơ dự tuyển được phát miễn phí tại các Trung tâm NIIT trên toàn quốc	**Từ 05/03/07**



Đặc biệt, chương trình này được sự hỗ trợ và ưu tiên tuyển dụng từ các công ty: ***VinaGame***, ***Gameloft...***

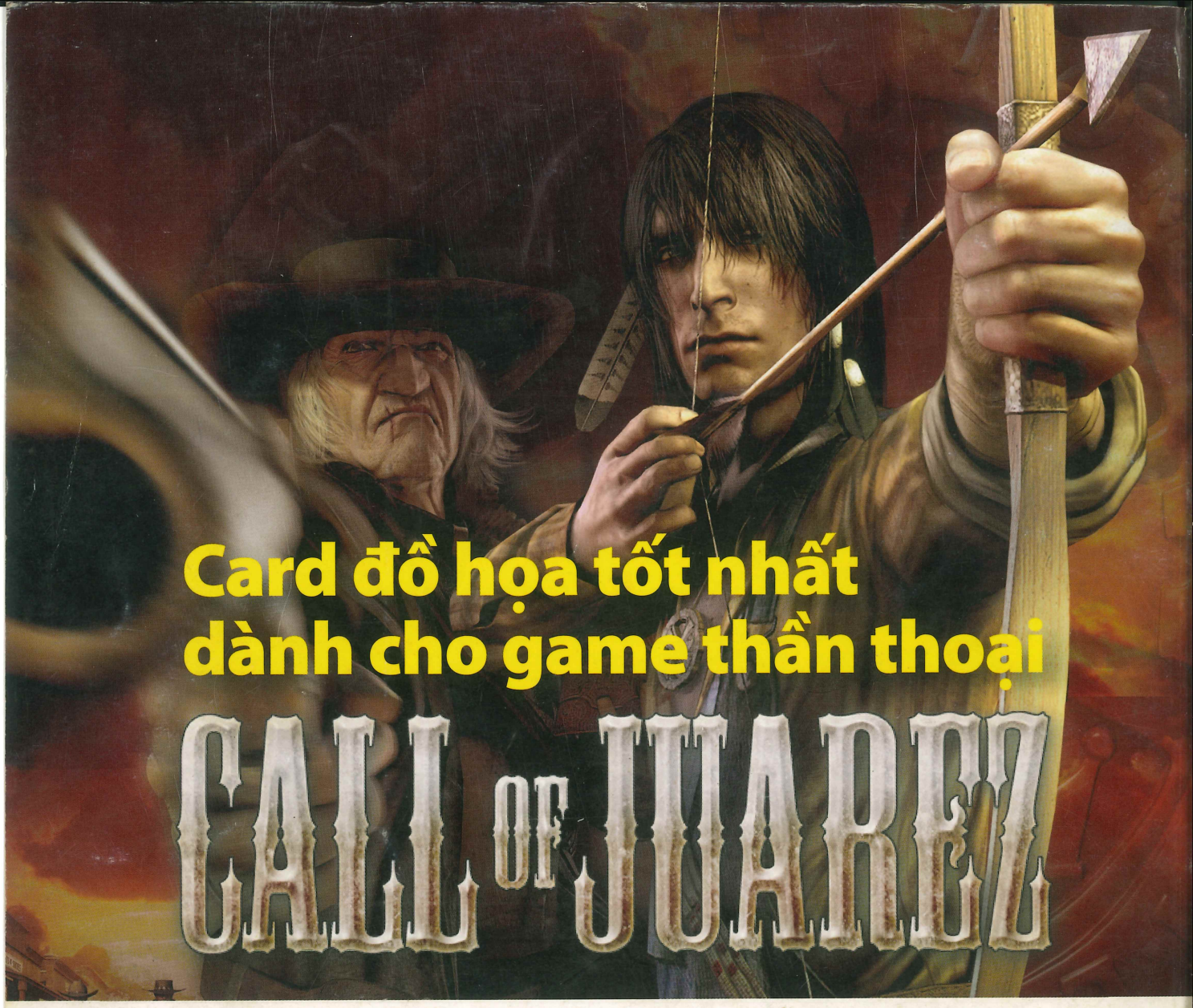
ĐẢM BẢO CƠ HỘI VIỆC LÀM : Hơn 90% có việc làm ngay khi vừa tốt nghiệp

NIIT

Q.3	138C Nguyễn Đình Chiểu Tel: (08) 9254322	Q.3	Tầng 5, 123 Trương Định Tel: (08) 9321047	Q.4	76 Nguyễn Tất Thành Tel: (08) 8264311
Q.5	502 Ngô Gia Tự Tel: (08) 8534549	Q.10	Tầng 4, số 3, 3 tháng 2 Tel: (08) 8328368	Q.12	Lô 10, CVPM Quang Trung Tel: (08) 4370026
Q.Phú Nhuận	105 Hồ Văn Huê Tel: (08) 8440091	Q.Bình Thạnh	123 Đinh Tiên Hoàng Tel: (08) 5107707	Q.Thủ Đức	53 Võ Văn Ngân Tel: (08) 7202422

www.niit-vn.com

intel
Core 2 Duo
inside
intel
DESKTOP BOARDS
Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và
Bo mạch chủ Intel® được thiết kế
cho Hiệu năng tối đa
BỘ ĐÔI HOÀN HẢO
XUNG TRẬN
D945GCCRL
D946GZABL
DG965RYCK
DP965LTCK
D945GCLL
Một bộ vi xử lý mạnh đòi hỏi BO MẠCH CHỦ cũng phải mạnh.
Các đại lý:
Hà Nội:
CMS 04. 9782084
Lam Phương 04. 9431717
Seatic 04. 5370570
Mai Hoàng 04. 7344333
Phúc Anh 04. 5145790
Vĩnh Xuân 04. 9439121
TLC Group 04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza 04. 7724772
TP. Hồ Chí Minh:
Anh Phương 08. 9250199
Khai Trí 08. 8445343
Hoàn Long 08. 9250898
FPT-Elead 08. 9253150
Mekong Green 08. 9972627
Nova 08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics 08. 9203404
Robo 08. 9252797
T&H 08. 9303470
Hợp Nhất 08. 9252367
TNC 08. 9250259
Phong Vũ 08. 9330763
VTB 08. 8477047
Đà Nẵng:
Phương Tùng 0511. 656666
Thịnh Tiến 0511. 652212
Trường Tiến 0511. 656965
Phi Long 0511. 816000
Huế: Huetronics 054. 846146
Nha Trang: Công ty TH 058. 810822
Cần Thơ:
TTTH ĐH Cần Thơ 071. 832875
TPT Computer 071. 834566
Á Châu Computer 071. 832022
Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620
intel



GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI READY · NVIDIA PUREVIDEO HD · GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

NVIDIA® GeForce 8800 GTX GPU GV-NX88X768H-RH

- Powered by GeForce 8800 GTX GPU
- Supports PCI Express and 128 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 768MB GDDR3 memory and 384-bit memory interface
- Supports HDCP
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDTV
- Supports Dual Dual-link @ high resolution up to dual 2560x1600

CERTIFIED FOR Windows Vista™

GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI READY · NVIDIA PUREVIDEO HD · GIGABYTE Cares! RoHS Green Computing

NVIDIA® GeForce 8800 GTS GPU GV-NX88S320H-RH

- Powered by GeForce 8800 GTS GPU
- Supports PCI Express and 96 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 320MB GDDR3 memory and 320-bit memory interface
- Supports HDCP
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDTV
- Supports Dual Dual-link @ high resolution up to dual 2560x1600

CERTIFIED FOR Windows Vista™

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 9252549	**QUI NHON:**		Toshiba	050 857585
Nguyên Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 9255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tín Hưng	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 9250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

GIGABYTE™

Đại diện phân phối tại miền bắc : Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525